PlayStation®2

Nº 24 • ENERO 2003 • 6,00 €

Revista Oficial - España





INCLUYE 2 GUÍAS COMPLETAS
• GTA VICE CITY
• EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA COMUNIDAD DEL ANILLO

Final Fantasy X-2

Por primera vez Square crea una secuela de su mejor saga

La nueva generación de JUEGOS DE TERROR

- Biohazard Network
- Clock Tower 3
- Silent Hill 3





PRIMAL

Cambridge Studio te invita a una aventura entre la vida y la muerte

Devil May Cry 2

Dante regresa a los infiernos en una aventura de acción sin límites con unos gráficos de ensueño

RYGAR

El gran clásico de Tecmo regresa 16 años después

- Mortal Kombat Deadly Alliance
- Wild Arms 3
- Star Wars: Bounty Hunter
- Los Sims
- Dragon Ball Z Budokai
- El Planeta Del Tesoro

Este mes las GUÍAS COMPLETAS DE





GTA VICE CITY + EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA COMUNIDAD DEL ANILLO



GRUPO ZETA

LA **ÚNICA** REVISTA OFICIAL DE PLAYSTATION®2 INCLUYE UN **DVD-ROM** EXCLUSIVO CON DEMOS DE PLAYSTATION®2





8 420565 092005 00024



vw.grupozeta.es

GRUPO ZETA

Fundador: **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **Francisco Matosas**
Vicepresidente: **Antonio Asensio Mosbah**
Consejeros: **Josep María Casanovas**, **F. Javier López** y **Serafín Roldán**
Secretario: **José Ramón Franco** Vicesecretario:**Enrique Valverde**
Director Editorial: **Antonio Franco**
Director de Coordinación de Publicaciones y Comunicación: **José Luis Gómez**

Director General de Revistas, Libros y Multimedia: **José Luis García**
Director de Coordinación de Revistas: **Jesús Maraña**

Comité Editorial: **Josep María Casanovas**, **Antonio Franco**, **Damián García Puig**, **José Luis Gómez**, **Jesús Maraña**, **José Oneto** y **Jesús Rivasés**

Director General de Finanzas y Control de Gestión: **Conrado Carnal**
Director General de Prensa: **Joan Alegre**
Adjunto al Presidente: **Julio Martínez**

REDACCIÓN
Director de Revistas de Informática: **Luis Jorge García**
Director: **Marcos García Reinoso**
Subdirector: **José Luis del Carpio Peris**
Director de Arte: **Alfonso E. Vinuesa Vidal**
Redacción: **Bruno Sol Nieto** y **Roberto Serrano Martín**
Maquetación: **Belén Díez-España**
Colaboradores: **Lázaro Fernández**, **Javier Iturrioz**, **F. J. Bautista**, **Daniel Rodríguez**, **Ana Márquez** (edición), **Isabel Garrido** (DVD), **Rafa Notario** (música), **Manuel Arenas** (tecnología) y **Jorge Martínez** (imagen)
Sistemas Informáticos: **Paloma Rollán**
Dirección: C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00 E-Mail: **ps2@grupozeta.es**

UNIDAD DE REVISTAS GRUPO ZETA
Director General: **Carlos Ramos**

Director de Mensuales y Proyectos: **Damián García Puig**
Director Gerente de Revistas: **Juan Pescador**
Adjunta a Gerencia de Revistas: **Ángela Martín**
Gerente de Marketing: **Marisa Casas**
Gerente de Publicidad: **Julián Poveda**
Director de Desarrollo: **Carlos Silgado**
Adjunta a la Dirección de Coordinación de Revistas: **Anabel Rodríguez**

Jefe de Producto: **Mar Lumbreras**
Director de Producción: **Jordi Omella**
Producción: **Ángel Aranda**
Dirección de Recursos Humanos: **Joan Buj**
Suscripciones, números atrasados y atención al lector:
91 586 33 00 de 9-14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Zona Centro: **Carlos Rodríguez**
Director de Publicidad Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
Coordinación de Publicidad: **Mar Sanz**

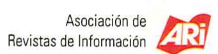
DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras (Jefe de Equipo). C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: Juan Carlos Baena (Delegado). C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 5, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: IMV GmbH, Karl Heinz Grünmeier, Munich, Tel.: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 439 57 51.**Benelux**: Lennart Axe & Associates, Lennart Axe, Bruselas, Tel.: 32 2 649 28 99, Fax: 32 2 644 03 95.**Suecia**: Lennart Axe & Associates, Caroline Axe, Estocolmo, Tel.: 46 8 661 01 03, Fax: 46 8 661 02 07. **Francia**: MSI Mussel Media, Elisabeth Offergeld, Paris, Tel.: 33 1 42 56 44 22, Fax: 33 1 42 56 44 23. **Italia**: F. Studio di Elisabetta Missoni, Elisabetta Missoni, Milán. Tel.: 39 02 33 61 15 91, Fax: 39 02 33 60 10 40. **Gran Bretaña**: GCA International Media Sales, Greg Corbett, Londres, Tel.: 44 207 730 60 33, Fax: 44 207 730 66 28. **Portugal**: Ilimitada Publicidade, Paulo Andrade, Lisboa, Tel.: 351 21 385 35 45, Fax: 351 21 388 32 83. **Suiza**: Intermag, Cordula Nebiker, Basel, Tel.: 41 61 275 46 09, Fax: 41 61 275 46 10. **USA**: Publicitas Globe Media, John Moncure, New York, Tel.: 1212 599 50 57, Fax: 1212 599 82 98. **Grecia**: Publicitas Hellas SA, Sophie Papapolyzou, Maroussi, Tel.: 00 30 1 685 17 90, Fax: 00 30 1 685 33 57. **Japón**: Nikkei International CRC, Hisayoshi Matsui, Tokyo, Tel.: 81 3 5259 2681, Fax: 81 3 5259 2679. **Singapore**: Publicitas Major Media (s) Pte Ltd, Adeline Lam, Singapur, Tel.: 65 536 11 21, Fax: 65 536 11 91. **Taiwan**: Publicitas Taipei, Noah Chu, Taipei, Tel.: 886 2 2754 3036, Fax: 886 2 2754 2736. **Korea**: Sinsegi Media Inc, Jung-Won Suh, Tel.: 82 2 313 1951, Fax: 82 2 312 7535. **México**: Grupo Prisma, David Nieto Barssé, **México**, Tel.: 52 55 20 75 00, Fax: 52 52 02 82 36.

Fotomecánica: Gamacolor. C/Julián Camarillo 7, 28037 Madrid
Impresión: Printer I.G.S.A. Cuatro Caminos, Apdo. 8. Sant Vivenç del Horts (Barcelona).
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 66 34

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 6,16 Euros.
Depósito Legal: M.50833-2000
Printed in Spain

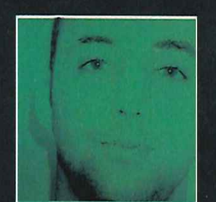
PlayStation 2 Revista Oficial es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**



SELECT



PS2



<< Marcos García >>

El equilibrio perfecto entre presente y futuro. La realidad del presente frente a la fantasía futura. Es el lema de un número a medio camino entre un año que se culmina y otro que comenzará su andadura en breve. Los últimos y brillantes lanzamientos de 2002 comparten protagonismo con futuros éxitos del calibre de *Biohazard Network, Silent Hill 3, Clock Tower 3, Final Fantasy X-2, Primal* y un más que prometedor *Rygar* que vuelve 16 años después de su glorioso reinado en los salones recreativos de todo el mundo. Mención muy especial para la completísima guía de *Grand Theft Auto: Vice City* que os ofrecemos y que ha mantenido a **De Lúcar** enfrascado en su juego favorito durante días para ofreceros lo mucho que esconde la genial creación de **Rockstar**. Para culminar este número tan especial nada mejor que un interesante duelo de titanes en nuestro DVD-ROM que enfrenta a los grandes del asfalto lúdico: *Colin McRae Rally 3* y *W.R.C. II Extreme*, además de un inspirado y evocador *Haven* que hará las delicias de todos los usuarios de **PS2**. Ya sólo me queda desearos una Feliz Navidad, un Próspero Año Nuevo y que el 2003 traiga tantos y tan buenos juegos como el año que nos abandona. Más de un millón de **PS2** iluminarán los hogares de toda **España**.

¿CUÁL ES EL MEJOR JUEGO DE RALLYS?



DVD DEMO [24]

En el DVD exclusivo que este mes os ofrecemos cobran protagonismo dos geniales juegos de rallys

DEMOS JUGABLES

DEMO JUGABLE Nº01
Colin McRae Rally 3

Tras dos entregas para **PSone**, que dejaron a las claras el buen hacer de los programadores de **Codemasters**, la saga avalada por el gran campeón mundial aparece en **PS2**. Corre una carrera a los mandos de un *Ford Focus*.





DEMO JUGABLE Nº02
W.R.C. II Extreme

Sony C.E. sorprendió a propios y extraños hace poco más de un año con un simulador que superaba todo lo visto hasta el momento. Ahora vuelve con la continuación que promete superar a su antecesor. Disputa una carrera a los mandos de un *Peugeot 206*.



DEMO JUGABLE Nº03
Haven: Call Of The King

El plataformas más ambicioso de todos los tiempos ya está disponible para **PS2**. Comprueba su potencial jugando a esta *demo* en la que tendrás que explorar una bella zona costera.



DEMO JUGABLE Nº04
Ty El Tigre De Tasmania

Los chicos de **E.A. Games** ya tienen su mascota. Se trata de un animal ya extinto, pero no por ello va a dar menos guerra en su visita a **PlayStation 2**.



DEMO JUGABLE Nº05
Alpine Racer 3

La saga de esquí alpino de **Namco** ya se encuentra por su tercera entrega. Las carreras más desenfrenadas y los corredores más excéntricos se dan cita en este divertido *arcade*.



DEMO JUGABLE Nº06
Reign Of Fire

Basado en la película del mismo nombre, este juego de acción de **Ubi Soft** nos propone una lucha a muerte por la dominación del planeta entre la raza de los dragones y la de los humanos.



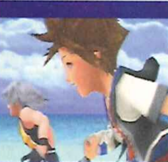
DEMO JUGABLE Nº07
Twin Caliber

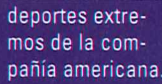
Uno de los juegos más originales del catálogo de **PlayStation 2** es también uno de los más salvajes. Escoge a cualquiera de los dos protagonistas y descarga cientos de balas sobre los zombis.

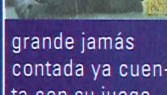
VÍDEO-DEMOS

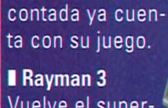
Avances de los futuros éxitos para tu consola

- **James Bond 007: Nightfire** Vuelve **James Bond** en una trama inédita para **PS2**.
- **Spyro: Enter the Dragonfly** El pequeño dragón en su cuarta aventura.
- **Activision 02** El catálogo de deportes extremos de la compañía americana.
- **Formula One 2002** Sony vuelve a la carga con su simulador de F1.
- **Kingdom Hearts** El clásico de los *Action RPG* de **Squaresoft** y **Disney** para todos los públicos.
- **El Señor De Los Anillos: Las Dos Torres** La historia más grande jamás contada ya cuenta con su juego.
- **Rayman 3** Vuelve el superhéroe más desmembrado de la mano de **Ubi Soft**.
- **The Getaway** El juego de acción más realista de **PS2**.
- **Way Of The Samurai** Conviértete en un luchador del lejano Oriente.













EXTRAS



¡TRAILER EXCLUSIVO!

Con motivo del lanzamiento de *Spider-Man* en DVD, os ofrecemos un trailer.





Esto es fútbol 2003.

Afila tu disparo. Tu regate. Tus reflejos. Tu remate de cabeza. Afílalos bien porque esto no es un juego. Esto es fútbol 2003 y cualquier parecido con la realidad no es pura coincidencia. Más de 150 rostros de jugadores reales. Más movimiento. Plantillas actualizadas. Mayor realismo y jugadas más asombrosas. Siente toda la tensión de un partido de fútbol como en una retransmisión de televisión. Esto es fútbol 2003 y lo demás no.

PlayStation®2

EL OTRO LADO

es.playstation.com

NOTICIAS

TODA LA ACTUALIDAD DE PS2 AL COMPLETO

Sony CE ▮ Datos oficiales EGM ▮ Invasión nipona en PS2
Campeonato PES2 ▮ Entrevista a los creadores de PES2
Cena con Lara Croft ▮ MX Superfly ▮ Pride FC

SONY C.E.

Los primeros juegos de Sony para 2003

Baile, motos, acción y monstruos gigantes invadirán PlayStation 2 durante el próximo año

Durante los primeros meses de 2003 **Sony** pondrá a la venta una atractiva y variada selección de sus juegos en desarrollo para **PlayStation 2**. Dentro del género de simuladores de baile, *Space Channel 5-Part 2* nos pone en la piel de **Ulala** para salvar al mundo de los *Morolians* al ritmo de la música. Nuevos personajes, sorprendentes pasos de baile y mucha diversión para los amantes de este género. Desde el otro lado del Atlántico, y siguiendo unos derroteros completamente distintos, *The Mark Of Kri* que se decanta por un estilo *beat'em-up*. **Rau** tendrá que luchar contra las fuerzas del mal utilizando diferentes técnicas y armas, así como los ojos de su guía espiritual, un gran pájaro negro, para explorar los imponentes escenarios del juego. Y entrando de lleno en la acción nos encontramos *War Of Monsters*. Un homenaje de **Incog Studios** a las películas de monstruos gigantescos de serie B de los años 50 y 60. Ciertos aspectos recuerdan a títulos como *Power Stone* para **Dreamcast** o **Super Smash Bros**, pero con una serie de enormes criaturas luchando entre sí y destruyendo ciudades a su paso. Todos verán la luz el año que viene.

<Moto GP 3 continúa manteniendo la excelente trayectoria de esta saga >

▮ Space Channel 5 - Part 2



▮ War Of Monsters





▮ The Mark Of Kri



Moto GP 3

Namco vuelve a captar toda la esencia y emoción del campeonato mundial de motociclismo en la tercera entrega de la saga *Moto GP*. Entre los modos de juego destaca *Virtual Challenge Mode* con todos los circuitos basados en los trazados reales. Además, ***Moto GP 3*** admite hasta cuatro jugadores a pantalla partida para una mayor diversión.

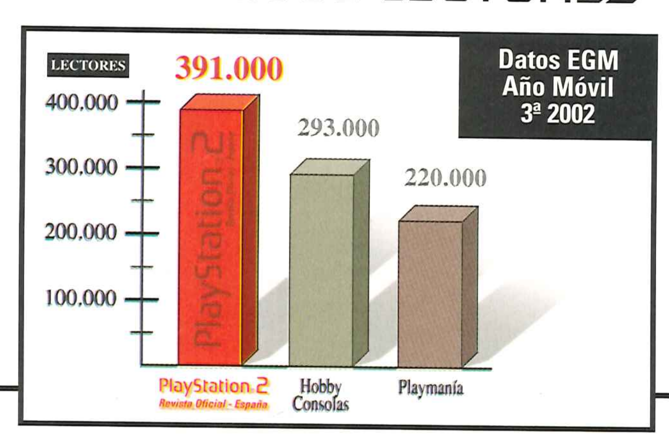
El realismo gráfico del juego resulta increíble.



DATOS EGM (ESTUDIO GENERAL DE MEDIOS)

Playstation 2 Revista Oficial, LÍDER ABSOLUTO DE LAS REVISTAS DE VIDEOJUEGOS CON 391.000 LECTORES

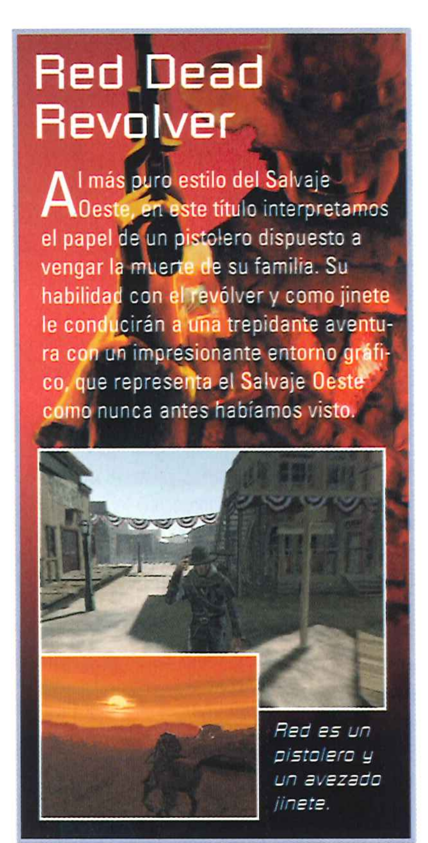
El **Estudio General de Medios** (**EGM**) acaba de publicar los datos oficiales de la 3ª oleada del año 2002. En el último control (Año Móvil 3ª 2002), la audiencia de **PlayStation 2 Revista Oficial** ha seguido aumentando lectores confirmando su tendencia creciente y revalidando el liderazgo absoluto entre las revistas del sector, con una espectacular cifra de 391.000 lectores, prácticamente 100.000 más que la siguiente publicación. Según dicho estudio, la edad media de nuestros lectores se sitúa en torno a los 25 años, y el 68.9 % pertenecen a una clase social media-media, media-alta.



CAPCOM

Invasión nipona en PlayStation 2

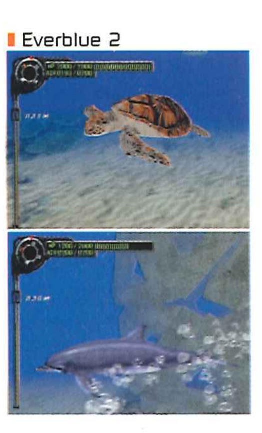
La compañía japonesa está preparando un catálogo de interesantes novedades



Red es un pistolero y un avezado jinete.

Capcom, además de explotar sus sagas de más éxito, también tiene preparadas unas cuantas sorpresas que llegarán a las tiendas a principios de año. La secuela de *Everblue*, un título que nos sumerge en las claras aguas del mar **Caribe**. Buceando descubriremos barcos sumergidos, la increíble fauna marina y extraordinarios paisajes subacuáticos que han sido representados con todo lujo de detalles. Por otro lado, **Capcom** nos ofrece la última entrega de la saga *Breath Of Fire*, que hace gala de un original diseño para los personajes. Por supuesto, en esta ocasión se siguen exprimiendo las posibilidades del género *RPG* en un entorno tridimensional con exclusivo estilo de esta legendaria serie.

Everblue 2



B.O.F. Quarter Dragon



KONAMI

Campeonato Europeo PES2

Tanto prensa como lectores europeos competimos por demostrar quién era el mejor a los mandos de PES2

Grindelwald es una pequeña localidad alpina al Sur de **Zurich** donde **Konami** celebró el Campeonato Europeo Pro Evolution Soccer 2. Además de celebrar el más de un millón de ***PES2*** vendidos en europa, **Konami** preparó toda una serie de actividades para los asistentes, tanto prensa como lectores, que iban desde el *puenting* o *bungee jump*, hasta el esquí o el deslizamiento por tirolina. Respecto al torneo, se organizaron dos diferentes, uno de prensa y otro de usuarios. **PS2RO** fue el mejor representante español, llegando a cuartos de final al ganar 2 partidos, empatar uno y perder otro (injustamente, por supuesto). El campeón fue uno de los representantes alemanes. Res-pecto al campeonato de usuarios, **Ángel Herre-ra** e **Isidoro Rodríguez** no consiguieron pasar a las fases finales, a pesar de su buen juego exhibido. El campeón europeo fue un habilidoso representante francés.



Abajo, Ángel e Isidoro, los representantes españoles en Suiza.



Entrevistamos a los creadores de PESA2



Shingo Takatsuka, Aiko Takatsuka, Shinichiro Yamazaki, Sase Daisuke, Miyagawa Tomoaki y **Shinji Enomoto**. Los creadores del simulador futbolístico estrella de **Konami**, nos concedieron una entrevista exclusiva en **Grindelwald**.

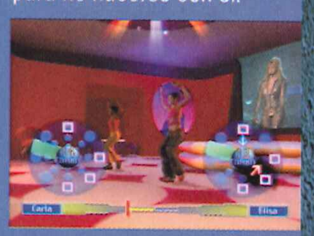
¿Cuáles son las principales novedades que piensan incluir en el siguiente *Pro Evolution Soccer*?
Todavía hay muchas cosas que mejorar. Lo primero el motor gráfico que nos permita crear caras más detalladas de los futbolistas y una atmósfera más real en el estadio, tanto dentro como fuera del campo. En segundo lugar, queremos potenciar los modos de juego, como la *Master League*, con más equipos y divisiones, o el modo *Training*, para hacerlo mucho más divertido.
En tercer lugar, la jugabilidad. Queremos individualizar más el juego, dando más importancia a los unos contra uno.
¿Se va a solucionar el asunto de los nombres reales? Será un problema para vosotros incluso el no disponer de los derechos…
Es un problema también para nosotros, porque tenemos que investigar mucho más sobre los jugadores por nosotros mismos. De todas formas, esperamos disponer de muchos más equipos y jugadores reales.
¿Y lo del selector de 60 Hz.? ¿Podremos algún día jugar a la misma velocidad que los usuarios japoneses?
Os prometemos que el nuevo *PES* tendrá la opción de poder jugar a 60 Hz.
¿El tema *On-line*, tan de moda actualmente, en qué afectará a la saga *PES*?
Sólo utilizaremos la conectividad de la consola para la actualización de plantilllas.
¿Qué cosas les gustan de sus principales rivales, *FIFA* y *Esto Es Fútbol*?
Hay detalles de nuestros rivales que admiramos y que nos estimulan bastante para seguir mejorando, ya que comprobamos que tenemos cosas que nos superan. Por ejemplo, nos gustan mucho las emociones de los jugadores, que no son tan buenas en nuestro juego, las secuencias y sobre todo el detalle en la representación gráfica de los jugadores de *FIFA*. Ésto nos hace intentar esforzarnos más.
¿Qué les parece la evolución de las últimas versiones de estos juegos?
Creemos que han optado por seguir el camino abierto por *PES*, es decir, se acercan más a la simulación, al «jugar despacio» que al aspecto *arcade* de este deporte, que era lo que imperaba antes. Incluso se podría decir que la configuración de botones del *PES* es ya un estándar a nivel mundial, algo de lo que estamos orgullosos. No podemos negar que en parte nos encanta que sigan nuestro camino, pero también en parte somos conscientes que han utilizado nuestras ideas originales.

<Prometemos que el próximo PES tendrá opción de 60 hz>

¿Son aficionados al fútbol real, siguen a algún equipo o jugador español?
Un miembro del equipo es fan de **Puyol** y otro es fan de la selección española. La liga japonesa no es tan popular y potente como desearíamos, y por eso miramos más hacia europa y américa. Y para que os hagáis una idea, la liga española es quizá la más popular en nuestro país. Y todo esto ha hecho que el fútbol sea sin duda el deporte más seguido por las generaciones más jóvenes, por encima del béisbol, que tradicionalmente ha sido el deporte estrella.
¿Ver partidos reales es una especie de escuela para programar y trasladar a la pantalla los modos y maneras de este deporte?
Tenemos dos escuelas para trasladar a la pantalla el fútbol: los partidos que vemos y los que jugamos. Creemos que jugando de verdad podremos trasladar mucho mejor lo que queremos a la pantalla de las televisiones. No nos conformamos con ser espectadores.

Breves

Britney a tu alcance
Desde hace unas semanas, el juego de baile ***Britney's Dance Beat*** ha rebajado su PVP a 19.95 Euros. Ya no hay excusa para no hacerse con él.



Vice City número 1
GTA: Vice City, según los datos de mercado **GFK**, se ha convertido en el juego más vendido en todas las semanas desde su lanzamiento.

ADESE informa
La industria del videojuego crece un 23% durante este año, alcanzando una facturación de más de 400 millones de Euros en *software*.

CSI en PS2
Ubi Soft ha anunciado que se ha hecho con los derechos de la popular serie que emite Tele 5, y que próximamente la llevará a **PlayStation 2**.

Resultados Concursos

RESULTADOS CONCURSO EL SEÑOR DE LOS ANILLOS La Comunidad Del Anillo

- Jesús Muñoz Jiménez MADRID
- Marcos Pico Sánchez BARCELONA
- Alberto Alvarez Gil PONTEVEDRA
- Amando Loscos Mancha ZARAGOZA
- Rafael Angel Cid García ALMERÍA
- Angel Soto Perez MADRID
- Juan Felipe Muñoz Patón MADRID
- Bartolomé Hurtado Ruiz BARCELONA
- Jesús Israel Campos Sánchez SEVILLA
- Hector Ribero de Miguel MADRID
- Jonathan Fondon Rodriguez SALAMANCA
- Angel Calzado Muñiz LEÓN
- Rubén Galán Lérida BARCELONA
- Jose Mª Díaz Luque MÁLAGA
- Javier Sánchez Díaz BARCELONA

EIDOS-PROEIN

Cena con Lara Croft

Conocimos en persona a Jill De Jong, la nueva modelo de Lara Croft



The Elf no pudo resistirse a hacerse una foto con la joven modelo, en una pose muy típica de la saga TR.

Eidos ha seleccionado a **Jill De Jong**, una joven modelo holandesa que representa a la perfección el glamour y las curvas que tanto han popularizado a la heroína virtual.

Para presentarla a los medios, **Proein** organizó una cena sorpresa en la que la modelo nos hizo una demostración de poses y movimientos que luego podremos disfrutar en el juego. **Jill** nos entregó una foto autografiada y compartió con nosotros una cena absolutamente inolvidable. Por otra parte, **Eidos** confirma el lanzamiento del juego para febrero de 2003 y nos adelanta un buen número de nuevos detalles sobre ***TR: El Ángel De La Oscuridad*** para que podamos soñar despiertos hasta entonces. Uno de los aspectos más importantes será el control total sobre **Kurtis Trent**, el nuevo personaje, que porta la aterradora espada *Chirugai*. También se ha incluido la práctica de escalada libre como nuevo movimiento, un mejorado sistema de animación con más de 500 animaciones diferentes y un espectacular aspecto visual con increíbles efectos de agua, luz y reflejos. Asimismo, se ha renovado la inteligencia artificial de los enemigos: se unirán a **Lara**, percibirán cuando muere uno de ellos y reaccionarán en consecuencia. Otro detalle de la evolución de la saga es que la banda sonora ha sido interpretada por la Orquesta Sinfónica de **Londres**.



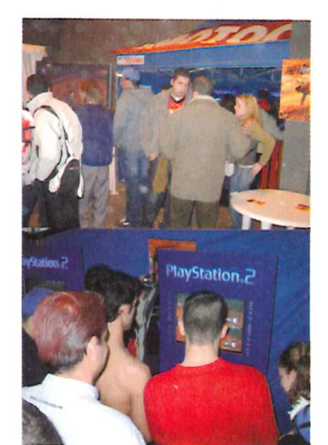
JILL DE JONG (MODELO REAL DE LARA CROFT)

1. ¿Conocías ya *Tomb Raider*?
Sí, he jugado, tengo la **PlayStation** y he jugado a todos los capítulos.
2. ¿Es difícil ser Lara Croft?
La mayoría de la gente no me reconoce, no tengo el pelo largo, pero cuando lo hacen es divertido y agradable.
3. ¿Qué piensas de Angelina Jolie en la película?
La he visto, y ha conseguido plasmar muy bien la personalidad del personaje, y es lo que me gustaría hacer. Mañana voy a hacer una representación con un helicóptero en la **Warner**.
4. ¿Cuáles son los valores más importantes de Lara Croft?
Es muy intuitiva, independiente, fuerte, inteligente...

PROEIN

Acción a tope

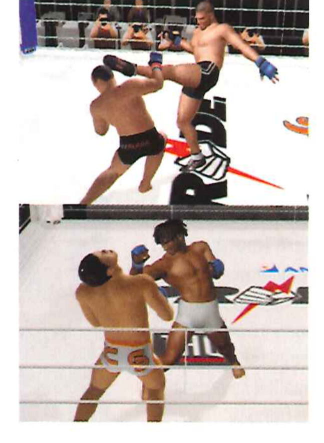
El supercross y las artes marciales suben la adrenalina de PlayStation 2



Mx Superfly

El piloto catalán Edgar Torronteras se echó unas partiditas...

Tras competir el 30 de noviembre en la prueba oficial del Campeonato celebrado en **Madrid**, **Edgar** no resistió la tentación y se acercó a una zona de juegos anexa donde pudo disfrutar con las bondades de uno de los juegos que mejor representa su deporte.



Pride FC

Varias disciplinas de combate unidas en un solo juego

Cientos de movimientos, diferentes estilos (*wrestling, karate, judo, kick-boxing*, etc.) y variados modos de juego se dan cita en la úlima propuesta de **THQ** destinada a los fanáticos de las artes marciales. Animaciones soberbias y gran variedad son sus principales cualidades.



www.my-siemens.com

por << Dani3po >>

Anubis: Zone Of The Enders

Konami continúa su estilosa saga de simulador de «mechas»

Tras sorpreder a propios y extraños con el primer *Zone Of The Enders*, sobre todo por su espectacular diseño, **Konami** ya tiene a punto la continuación que, por lo visto hasta ahora, superará todas las expectativas creadas. La historia gira en torno a una maligna fuerza armada llamada *Bahram*, que se encuentra en pleno proceso de expansión galáctica. En uno de sus ataques al planeta rojo, un joven minero es herido, pero antes de caer encontrará hundido en el hielo a **Jehuty**, el mismo robot protagonista de la primera entrega. Gracias a su soporte vital **Dindo**, que así se llama el joven, se recupera y pronto se convertirá involuntariamente en un miembro de la UNSF, la resistencia.

Las novedades también afectan al terreno jugable, con escenarios más interactivos y más posibilidades de ataque. El juego aparecerá en el mercado japonés el 13 de febrero a un precio de 6.800 Yenes.



Lamborghini

Una de las marcas italianas fabricantes de deportivos de lujo, conocida por su espectacular diseño, dispondrá de su propio juego. Programado por los británicos **Rage** (creadores también del anterior juego con la licencia de esta escudería, aparecido para **Nintendo 64**), el título en cuestión cuenta con gráficos fotorrealistas y 25 modelos diferentes de estos coches. Asimismo, también incluirá un modo Multijugador vía *On-line*, que se pondrá en marcha cuando el juego vía **Internet** sea posible para **PlayStation 2** en nuestro territorio, allá por el mes de septiembre de 2003. El lanzamiento de ***Lamborghini*** está previsto para la próxima primavera.



BREVES

Un nuevo Dragon Quest

Tras el sorprendente anuncio de la fusión de **Squaresoft** y **Enix**, las dos compañías más importantes en esto de los *RPG*, la creadora de la saga *Dragon Quest* ha mostrado los primeros detalles de la nueva entrega, la octava, esta vez para **PlayStation 2**. Apenas se conoce nada aún, pero el juego está siendo desarrollado por la propia **Enix** y **Level 5**, programadores de *Dark Chronicle* y de *True Fantasy Online*. El juego no tiene todavía fecha de lanzamiento pero, por la pantalla, promete revolucionar la saga.



Dante vuelve por duplicado

La siguiente entrega de las aventuras del héroe mitad demonio, mitad humano aparecerá el 30 de enero en **Japón** en dos discos, uno para la aventura de **Dante** y el segundo para la de **Lucía**, su nueva compañera de andanzas.

Bajada de precio en Japón

Para celebrar el octavo aniversario de su consola más emblemática, **Sony** acaba de anunciar que reducirá el precio de **PlayStation 2** en **Japón** de 29.800 a 24.800 Yenes. Esta bajada no repercutirá al precio en Occidente este año.

Final Fantasy On-line se expande

Con el título de ***Final Fantasy XI: VIsion Of Girade***, **Square** pondrá a la venta en **Japón** un disco de expansión para la undécima entrega de la saga, que incluirá todos los parches aparecidos hasta la fecha y nuevos personajes y localizaciones.

Vuelve el rally más famoso

Tras pasar sin pena ni gloria por el catálogo de PS2, vuelve la prueba reina de las carreras automovilísticas de resistencia todo terreno. Paris Dakar Rally 2 está siendo desarrollado por Broadsword Interactive, creadores también de la primera entrega. El juego, que aparecerá en los Estados Unidos a lo largo del próximo año, presentará las típicas etapas sin caminos prefijados, que podremos recorrer a los mandos de coches y motos.



HAN VUELTO

TOMMY LEE JONES WILL SMITH

MIIB™

DE NEGRO






contiene 2 discos



MR. JONES MR. SMITH

MIIB™

HOMBRES DE NEGRO II





VUELVEN DE NEGRO



DESCUBRE TODOS LOS SECRETOS DE LA PELÍCULA:

- Comentarios de Barry Sonnenfeld
- Final alternativo
- Tomas falsas
- Cómo se hicieron los aliens
- Documentales exclusivos
- Deconstrucción de escenas
- Video musical de Will Smith
- DVD Rom con juegos, salvapantallas y mucho más...








www.columbiatristarvideo.es



Final Fantasy X-2



Vuelven Yuna y Rikku

por << Dani3po >>

Por primera vez en la historia de Squaresoft, un capítulo de su saga más emblemática tendrá una secuela directa. Tras la derrota de Shin, nuevos aires soplan en Spira.



Atrás quedaron los tiempos en los que todos los amantes de los *RPG* y de las obras maestras en general esperábamos ansiosos durante años la llegada de una nueva producción de **Square**. Ahora, la compañía creadora de sagas como *Final Fantasy*, *Front Mission* o *Seiken Densetsu* (*Secret Of Mana* en Occidente) encadena proyecto con proyecto, solapando en el tiempo muchos de ellos gracias a la división en grupos de programación diferenciados, cada uno de ellos encabezado por un genio de demostrada solvencia. Además del juego que nos ocupa, en este momento están en pleno proceso de desarrollo ***Final Fantasy XII*** (dirigido por el creador de *Vagrant Story*, y que volverá a ser un juego para un sólo jugador tras el discreto éxito de la undécima parte) y *Unlimited Saga*, otro *RPG* que continúa la serie *Saga*. El tiempo dirá si esta nueva política de lanzamientos es beneficiosa o no para la empresa y sus millones de seguidores. ***Final Fantasy X-2*** arranca dos años después de su precuela, continuando la historia tal y como la dejó la reveladora secuencia final de *FFX International*. Después de la derrota de **Shin**, el gigantesco ser que atormentaba a la población de *Spira*, el culto a **Yevon** desapareció. Por ello, las máquinas vuelven a estar permitidas y todo el mundo hace uso de ellas. Incluso la propia **Yuna**, que ha cambiado su vara mágica por un par de pistolas, un método mucho más expeditivo sin duda, para acabar con los enemigos. Sin **Yevon**, los *Eones* (utilizados para atacar) desaparecieron, pero **Yuna** sigue siendo conocida en todo el mundo. De ahí su cambio de imagen, con el que pretende pasar desapercibida. **Tetsu Tsukamoto**, el nuevo encargado de los diseños de los personajes (sustituyendo a **Tetsuya Nomura**, director de *Kingdom Hearts*) ha optado por una imagen más adulta y agresiva para esta entrega. Un *look* sexy para **Yuna** y **Rikku**. La joven *Al-Bhed* es otro de los personajes que regresan y parece que esta vez su protagonismo será mayor. En la nueva nave en la que viajan las protagonistas estarán acompañadas por varios miembros de

La interacción con los demás personajes del juego será vital para la consecución de la aventura y la adquisición de todo tipo de items y artefactos.







El nuevo sistema de juego llamado «Active Link» determinará el curso de los acontecimientos en relación a las misiones que vayamos completando.









su familia, algunos ya conocidos. El nuevo cometido de ambas féminas es encontrar las esferas repartidas por todo el mundo para ir construyendo a base de fragmentos la historia de *Spira*. Estos artilugios, que ya aparecían en *FFX* (las memorias del padre de **Tidus**), estaban grabadas en ellas.

El desarrollo del juego se basa en misiones, a las que tendremos acceso desde el principio, por lo que esta búsqueda no será lineal. Visitaremos lugares ya conocidos, como un reconstruido puerto de *Kilika*, y algunos nuevos. Otra de las novedades de esta entrega es el retorno del sistema de «trabajos» (*jobs*), que ya aparecía en títulos anteriores. Cada personaje podrá cambiar esta característica en ciertos momentos, y con ello su apariencia externa. Pero sin duda el aspecto más innovador es la forma en la que **Yuna** evoluciona por los escenarios. Ahora puede saltar, agarrarse de salientes e interactuar con ciertas partes, como si de un juego de acción se tratara. Parece que este afán por el dinamismo también se trasladará a las batallas, que tendrán lugar bajo un nuevo sistema llamado *Active Mode*, del que aún se conocen pocos detalles. En el *staff* de este título se encuentran nombres ya conocidos. **Yoshinori Kitase** sigue siendo el productor, y **Motomo Toriyama** pasa de ser el responsable de los eventos, al sillón del director. La música esta vez estará a cargo de **Noriko Matsueda** y **Takehito Eguchi**, ya que **Nobuo Uematsu** parece estar ocupado con otros proyectos.

<El próximo 13 de marzo ha sido la fecha elegida por los responsables de Squaresoft para el lanzamiento en Japón de este nuevo Final Fantasy X-2>

LA NAVE



En un Final Fantasy no podía faltar la aeronave. Por lo visto, ahora contaremos con ella desde el comienzo.



Un nuevo método de transporte

Con el nombre de **Celsius** ha sido bautizada la nueva nave a bordo de la cual **Yuna** y **Rikku** recorrerán el mundo de *Spira* en busca de las esferas. Patroneada por los *Al-Bhed*, familiares de *Rikku*, parece que esta aeronave podrá cambiar de forma para realizar diferentes misiones. También hará las veces de cuartel general y centro de reunión para el grupo de protagonistas.

LOS MALOS







Un trío de «cazadores de esferas» rivales

A pesar de los pocos datos concretos que han trascendido hasta ahora sobre el juego, lo que sí sabemos es que **Yuna** y **Rikku** contarán con unos duros competidores en su labor de recolección de esferas. El *Kamome Clan*, nombre por el que se conoce a su grupo, tendrá la oposición de este trío de extraños personajes conocidos como *Le Blanc Gang*, en referencia a la líder del mismo. El alto es conocido como **Sano** y su compañero se llama **Uno**. Conociendo los tintes épicos de todas las entregas de *Final Fantasy*, no parece probable que estos tres seres constituyan la amenaza real a la que deberán enfrentarse las protagonistas. Cuando el juego salga a la calle el 13 de marzo de 2003 saldremos de dudas.



La nueva generación de JUEGOS DE TERROR

Ha pasado mucho tiempo desde que Resident Evil abriera la veda del Survival Horror. Ahora, tres nuevos títulos se preparan para conquistar la corona de uno de los géneros que más adeptos se ha ganado con la llegada de las consolas de última generación.

Biohazard Network

Muchas han sido las especulaciones sobre las posibilidades de un *Resident Evil On-line*. Y muchos han sido los rumores sobre su aparición. Por fin **Capcom** ha decidido hacer nuestros sueños realidad con ***Biohazard Network***, aprovechando el anuncio oficial de los planes de **Sony** para el juego en red de banda ancha. La compañía nipona se muestra muy reticente a la hora de dar información detallada sobre la mecánica de juego. Hasta la fecha se sabe que la historia transcurre entre *Resident Evil 2* y *3*, cuando el T-Virus se propaga por *Raccoon City*. Se puede seleccionar entre ocho personajes diferentes para protagonizar el primer capítulo On-line de *Biohazard*. **Kevin**, un miembro de la policía de la ciudad. **George**, un cirujano divorciado metido en la política. **Yoko**, una chica que guarda un montón de secretos. **Mark**, un vigilante de seguridad con malos recuerdos de la guerra de **Vietnam**. **Cindy**, camarera en uno de los bares de la ciudad. **David**, un fontanero que sólo dice lo necesario. **Jim**, un trabajador del metro joven y enérgético. Y por último **Alyssa**, una periodista dispuesta a discutir con el primero que le lleve la contraria. Algunos acontecimientos y secuencias de vídeo dependerán del personaje que hayamos seleccionado para jugar. **Capcom** asegura que ***Biohazard Network*** no se parecerá a ningún otro título en red. El juego está diseñado para cuatro jugadores, y los otros cuatro serán controlados por la máquina. Durante la aventura los personajes tendrán que separarse en determinados lugares y volver a reunirse posteriormente. Incluso será necesario tomar la decisión de si esperamos a nuestros compañeros o nos aventuramos en

El juego pone a nuestra disposición ocho personajes diferentes, cada uno con su personalidad y actitud propias.

CLOCK TOWER 3

La saga *Clock Tower* es una veterana del *Survival Horror*, aunque no se sabe bien por qué no le correspondió el honor de inaugurar el género. La primera aparición de la mano de la compañía **Human** en **Super Famicom**, nos dejó la sangre helada gracias a un tétrico personaje que blandía unas enorme tijeras para acabar con sus víctimas. A pesar del tiempo transcurrido, su paso por **PSone** le valió ganarse una corte de fieles seguidores. Ahora, con su paso a los 128 *bits* y bajo el sello de **Capcom**, ***Clock Tower 3*** tiene todas las papeletas para convertirse en el mejor de la saga. En su desarrollo ha participado también **Flagship**, responsable de los argumentos de *Resident Evil 2* y *Onimusha Warlords*. La historia comienza en un hotel de **Londres** cuando **Allyssa**, una joven estudiante, entra en una dimensión que le permite viajar a diferentes épocas. Durante el transcurso del juego descubrirá que está predestinada a luchar contra los demonios tal y como hicieran sus antepasados. La chica no posee ningún arma en particular, por lo que tendrá que utilizar su ingenio y los diferentes objetos que encuentre en cada escenario para combatir a las criaturas del mal, una dinámica que se mantiene respecto a anteriores entregas de la serie. Aunque en esta ocasión se ha cambiado el sistema del puntero para dirigir a la protagonista por un control total, como en cualquier aventura 3D, mucho más satisfactorio. **Allyssa** estará bajo el influjo de una barra que mide el grado de pánico. Cuando sea atacada, irá incrementando y al alcanzar cierto nivel comenzará a perder el control y será vulnerable a sus enemigos. Destacar que las secuencias han corrido a cargo de **Kinji Fukasaku**, un reconocido director de cine japonés autor entre otras obras de *Battle Royale*, consiguiendo un grado de realismo increíble. ▮

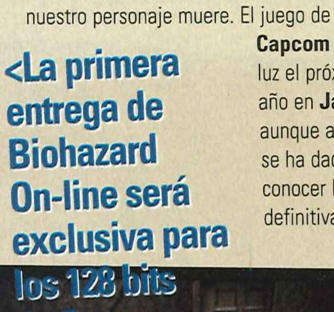
<Las secuencias han sido rodadas por Kenji Fukasaku, director de una de las películas de más éxito del cine japonés, Battle Royale>

Monstruos clásicos para la incursión On-line de RE

Por lo que hemos podido ver, una vez más los zombis serán los principales encargados de atemorizar a los personajes del juego. **Capcom** no ha revelado más información a este respecto, así que todavía no se sabe a ciencia cierta qué otras criaturas aparecerán en el juego.

solitario para terminar con los maléficos planes de **Umbrella**. Uno de los puntos más destacables de ***Biohazard Network*** reside en los personajes controlados por Inteligencia Artificial. Dependiendo de lo que suceda en el juego reaccionarán de determinadas maneras. En ocasiones nos ayudarán a acabar con las hordas de zombis y otras terribles criaturas infectadas por el T-Virus. Y a veces dejarán de hacerlo si somos atrapados e incluso tendrán un ataque de pánico si nuestro personaje muere. El juego de **Capcom** verá la luz el próximo año en **Japón**, aunque aún no se ha dado a conocer la fecha definitiva. ▮

<La primera entrega de Biohazard On-line será exclusiva para los 128 bits de Sony>



Psicópatas asesinos al servicio del mal

En cada época que visita **Allyssa**, se verá perseguida por un encarnizado demonio. Desde un ser que parece sacado de una cuba de ácido sulfúrico, pasando por un demonio con dos hachas, aunque no está confirmada la aparición del «Tijeritas» de pasadas ediciones.

En la secuencia introductoria contemplamos cómo un extraño personaje se acerca a una casa que parece sacada de un relato de Edgar Allan Poe.

SILENT HILL 3

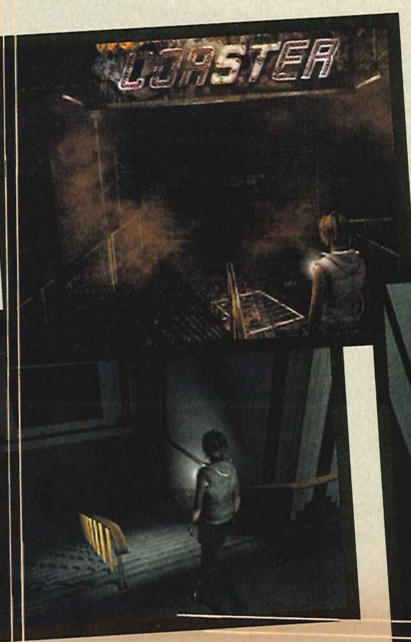
Si los creadores de *Resident Evil* se permitieron el lujo de dar nombre al *Survival Horror*, los de *Silent Hill* lo encumbraron con una aventura tan enrevesada como aterradora. Y el equipo de desarrollo de **Konami** nos vuelve a trasladar a la enigmática ciudad que da nombre a la saga en esta tercera edición. Inspirándose en las novelas de **Stephen King** o películas como *La Escalera De Jacob*, intentarán meternos el miedo en el cuerpo de la mano de **Heather**, la primera protagonista femenina de la saga. En esta ocasión no se trata de alguien buscando a un ser querido, **Heather** es una mujer normal y corriente que en un día de compras aparece de repente en un grotesco mundo alternativo. El diseño de este lado oscuro de la realidad se asemeja a lo que ya hemos visto en *Silent Hill 1* y *2*. Sin embargo, se está intentando dar un mayor grado de inquietud otorgando vida a los escenarios. Por ejemplo, añadiendo una textura de capilares sobre objetos y paredes que laten al paso de la sangre. Aunque es un dato que todavía no es definitivo. Las criaturas siguen el mismo patrón, pero con variaciones en su aspecto (que siempre recuerdan a los extraños seres de *La Escalera De Jacob*). Como un gigantesco engendro sin cabeza con muñones en lugar de manos acosando a **Heather** hasta que se queda sin munición. Uno de los principales atractivos de *Silent Hill* ha sido su banda sonora. En las dos ediciones anteriores, el compositor **Akira Yamaoka** nos sorprendió con impresionantes temas que conferían un toque emocional perfecto a las imágenes del juego. En ***Silent Hill 3*** vuelve a cambiar de estilo, pero continúa explotando el tono melancólico y oscuro. En «Blue Sky To Forever», una guitarra con sonido *grunge* sirve de acompañamiento para una dulce voz femenina, y muy posiblemente será el tema principal del juego. En cuanto a los efectos de sonido, muy pocas cosas tienen que depurar los creadores del juego. Lo que sí han dicho es que esta vez no utilizarán las librerías de *S-Force 3D*, porque han optado por un sistema de sonido envolvente completamente nuevo. **Konami** no ha anunciado todavía cuándo pondrá a la venta el juego, aunque seguramente aparecerá en 2003 en el mercado japonés. ▮

<Por primera vez la saga cuenta con una protagonista femenina, una mujer normal y corriente que durante un día cualquiera es arrastrada al grotesco inframundo de Silent Hill>



La aventura de una mujer atrapada en el lado oscuro

Heather se desmarca del patrón de los dos anteriores protagonistas de *Silent Hill*. Se trata de la primera protagonista femenina de la saga y además no está buscando a nadie. Simplemente, un día aparece en un extraño mundo en el que lo único que puede hacer es sobrevivir cueste lo que cueste. Para conseguirlo contará con algunos elementos ya clásicos en la serie, como la linterna o la típica barra de hierro para defenderse de los dantescos seres que habitan en dicho inframundo. Aunque, según **Konami**, se han incluido nuevos *items* y, por supuesto, personajes que irán apareciendo a lo largo de la aventura. Como viene siendo habitual, será necesario permanecer muy atento para no perderse en el argumento que promete ser fascinante.





Los personajes secundarios juegan un papel importantísimo en Silent Hill 3, entre ellos se vislumbra una anciana en una catedral que recuerda bastante a la mujer que aparecía en el primer Silent Hill.

por << Jasón >>

2003 LAS NOVEDADES DE WANADOO PARA

Wanadoo presentó en París el pasado día 14 de noviembre todos los nuevos productos en pleno proceso de creación destinados para el año próximo. La estrella indiscutible y auténtica sorpresa del evento fue la presentación exclusiva para PlayStation 2 R.O. de la nueva versión del clásico Rygar.



RYGAR

TECMO rememora con una increíble version el clásico Rygar de coin-op



Los espectaculares enfrentamientos con final bosses de caóticas y olvidadas mitologías se convertirán en uno de los momentos álgidos de este renovado Rygar.

Conservando el puro argumento *arcade* de la *coin-op* el legendario guerrero **Rygar** tendrá que enfrentarse contra seres del averno y avanzar en los submundos para encontrar a su amada princesa **Harmonia**. Durante la búsqueda atravesará diferentes parajes ambientados en la época greco-romana ofrecidos a través de cámaras fijas y de seguimientos en tercera persona. La inmensa sensación creada por las proporciones del escenario nos deja contemplar la gran profundidad que adquiere cuando avanzamos por él, en combinación con la alta resolución y los 60 *fps*. La mayor parte de los elementos que forman el escenario como muros, piedras, puertas, edificios, estatuas y columnas podrán ser destruidos alterando la disposición original del mismo. **Rygar** avanzará por zonas inundadas de agua nadando y buceando para pro-











seguir con su búsqueda. Los increíbles efectos de luz son patentes en todo momento como el brillo del suelo o las antorchas encendidas. Para combatir, **Rygar** está provisto de uno de los tres legendarios *Diskarmor*, yo-yó con opción de golpear o coger, que irá aumentando de poder progresivamente y con el que realizarás ataques especiales y multitud de *combos*. Con el que inicia el juego, podremos golpear ferozmente o agarrar a nuestro enemigo y, como si de un lazo se tratase, zarandearlo y reventarlo contra alguna pared. Además, absorberemos esferas de energía de los enemigos abatidos o al resolver *puzzles* que podrán ser utilizadas en los ataques especiales. La flexibilidad de las posibilidades dentro de la lucha nos ofrece multitud de ataques diferentes, defensas o evitar ser golpeado. Los inmensos enemigos de fase, como la esperpéntica estatua del minotauro, o el mismísimo **Cronus** siguen los patrones de ataque propios de su antecesor y además su radio de acción abarca todo el escenario por donde nos movemos. La banda sonora ha corrido a cargo de la Orquesta Filarmónica de **Moscú** y podremos escucharlo en *Dolby Pro Logic*.

En la pantalla superior podéis ver una pantalla de la mítica coin-op de Rygar de 1986. Los programadores de Tecmo han mantenido el look del protagonista, sus armas, habilidades y numerosos enemigos. Qué gratos recuerdos...




<16 años después de demostrar su carisma en los salones recreativos de todo el mundo, Rygar regresa con más fuerza que nunca al panorama lúdico>

Behind Axis Lines

Wide Games ha creado el primer *RPG* que utiliza la Segunda Guerra Mundial para ubicar la aventura de un piloto americano que ha caído sobre **Alemania** en 1944. En todo momento se verá acechado por los alemanes y deberá sobrevivir viajando a pie durante el camino que le separa de **Suiza**. Será puesto a la venta a finales del próximo año.

Sniper Rifle

La acción contenida del tirador de elite en plena guerra fría, primavera de 1945, contiene los ingredientes indispensables para un nuevo tipo de juego. Estará protagonizado por un francotirador reclutado por el OSS y formado por la CIA. El sigilo y la buena precisión, aprovechando la respiración y el latido del corazón, te llevarán a la victoria en las diferentes misiones dentro de territorio ruso. Esta creación de **Rebellion** saldrá a la venta en el último trimestre de 2003.



Street Racer

El cada vez más presente mundo del *Tuning* nos trae este *Arcade* de simulación de conducción programado por **Babylon Software** que mezcla el apasionante mundo del motor fuera de los circuitos y el romance con mujeres. Personalizaremos nuestro vehículo, tanto en la parte mecánica como la aerodinámica, para alcanzar el óptimo rendimiento ya sea para conseguir la máxima velocidad o para enfrentarte a persecuciones con la policía. Estará disponible a finales de 2003.



Raging Blades

La lucha contra las fuerzas del mal en esta endiablada aventura llevará a la valkiria, el caballero, el mago, el monje o el guerrero a utilizar la espada o el poder mágico a lo largo de siete campañas por intrincados parajes repletos de acción. Este *beat'em-up* para cuatro jugadores simultáneos programado por **PCCW** aparecerá a principios de 2003.



Roland Garros/US Open 2003

Un lavado de cara para la nueva versión de 2003 creada por **Carapace** que potencia parámetros como la nueva animación de los tenistas o los detallados escenarios, además de nuevos *shows* de presentación, puntos de experiencia y muchos extras ocultos. Para completar el realismo del juego posee los campos oficiales de *Roland Garros* y *U.S. Open* y las estrellas masculinas y femeninas reales del tenis. La versión final estará disponible para el mercado español a finales de agosto de 2003.

Scary Tales

Una creación alocada sobre los cuentos de hadas universales donde podremos encontrar a estos personajes de toda la vida armados hasta los dientes. En esta parodia aparecerán por ejemplo **Cenicienta** armada con un M-16, **Caperucita** escupiendo fuego o la abuela con unos *nunchakos* escondidos en el bastón. Podremos alucinar con este juego programado por **Etranges Libellules** en el cuarto trimestre del año entrante.

CURSE: THE EYE OF ISIS

Enfréntate a una maldición egipcia en el Londres victoriano

Este *Survival Horror* creado por **Asylum Entertainment** está ambientado en el **Londres** victoriano de 1890 donde tras el robo de una estatua egipcia se libera el mal en forma de una entidad indestructible que posee cuerpos y objetos para fines maléficos. Un joven ingeniero y su amiga se embarcarán en una aventura de acción y suspense en tercera persona. Se enfrentarán contra zombis y momias por escenarios terroríficos en 3D y, para llevar a cabo su misión, usarán diferentes armas como un rifle o un lanzallamas y portarán objetos de utilidad como una lámpara de aceite para iluminar las zonas. Disfrutaremos con él en mayo de 2003.



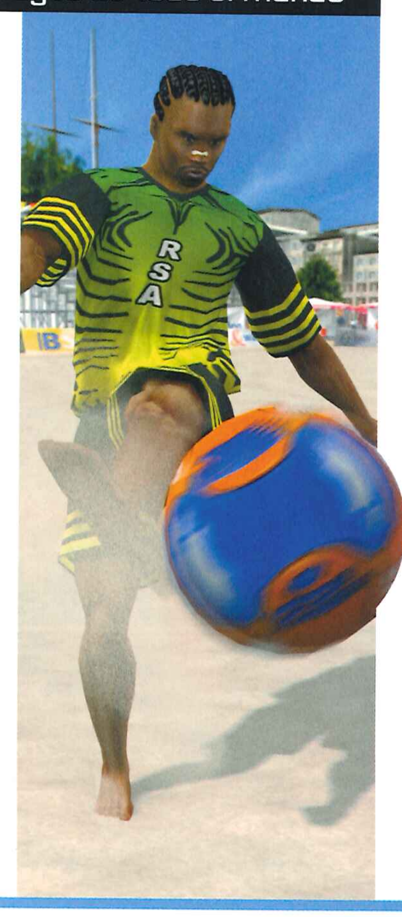
Asylum Entertainment ha creado un Survival Horror en 3ª persona en el Londres victoriano.

PRO BEACH SOCCER

El deporte rey visita las playas de todo el mundo

Por primera vez el fútbol-playa tiene un lugar entre los juegos de deportes y aparece como un *arcade* muy jugable y de sencillo manejo creado por **Pam** y **Magic Pockets**. Competiremos con 32 equipos del mundo en lugares exóticos como **Río de Janeiro**, **Venecia** o **Dubai**, rodeados de complejos y elaborados escenarios. Las espectaculares jugadas realizadas durante el partido cobran realismo gracias a la tecnología *motion capture* obtenida de las estrellas de esta competición. Además de la ambientación sonora típica de la afición, los partidos estarán acompañados por las mezclas de un renombrado *DJ* (todavía por confirmar). ***Pro Beach Soccer*** aparecerá en abril de 2003.







Por fin un juego que satisface a todos
Imagina un juego que lo tiene todo... Explora, dispara, conduce y vuela a través de mundos alienígenas para derrotar al mal y encontrar la libertad.
Haven: Call of the King: posiblemente la mejor aventura que vivirás en tu habitación este año.
PlayStation 2
HAVEN
CALL OF THE KING
MIDWAY
Traveller's Tales
PlayStation 2
MIDWAY
Virgin PLAY
www.VirginPLAY.es
Haven: Call of the King (c) 2002 Midway Home Entertainment Inc. Todos los derechos reservados. MIDWAY y el logo de Midway son marcas registradas de Midway Amusement Games, LLC. Utilizado con permiso.
Haven: Call of the King es una mraca registrada de Midway Home Entertainment Inc. Desarrollado por Traveller's Tales, Ltd. Distribuido bajo licencia por Midway Games Ltd.
"PlayStation" y el logo de la familia "PS" son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc.

por << Dani3po >>

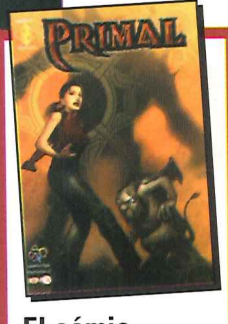


¿Qué hace una chica como tú en un sitio como éste?

Primal

La eterna lucha entre el Bien y el Mal, que ha servido de «leit motiv» para tantas obras literarias, cinematográficas y lúdicas, es también el eje central alrededor del cual gira la trama de la última producción de los estudios ingleses de **Sony**. Casi cuatro años de desarrollo a cargo de un equipo asentado en **Cambridge** han dado forma al que será uno de los títulos más interesantes para después de las navidades. La historia de ***Primal***, uno de los apartados que más tiempo y dedicación ha requerido por parte de sus creadores, arranca cuando **Jennifer Tate**, una estudiante de 20 años que vive con su novio **Lewis**, aparece en un mundo que no conoce, y que da nombre al juego. Un universo que se encuentra entre el de los vivos y el Mas Allá. Los personajes más importantes de este universo paralelo son: **Arella**, diosa del Orden, inmortal y sin forma física definida, puede manifestarse mediante la utilización de diversos elementos de la naturaleza; **Abaddon,** su némesis, dios del Caos y con los mismos poderes que su rival; **Chronos** es un ser neutral que regula el equilibrio entre ambas fuerzas a través de una gigantesca máquina llamada El Oráculo; **Belahzur** es la criatura demoníaca que lidera las tropas de **Abaddon** y **Abdizur** hace lo propio con las de **Arella**. Pero por alguna extraña razón este majestuoso ser se ve transformado en una pequeña gárgola llamada **Scree**. Este ser es el segundo de los protagonistas de ***Primal***, que complementa a **Jennifer** y la ayuda en todas aquellas tareas que requieran de su ancestral sabiduría o de alguna de sus habilidades (escalar paredes, convertirse en piedra, poseer otras estatuas o acaparar energía en su pequeño cuerpo). Juntos, **Jen** y **Scree** deberán devolver el equilibrio al mundo de *Oblivion* y a sus gentes la paz perdida. El desarrollo del juego se divide a partes iguales entre la exploración y la resolución de *puzzles*, y los combates que libra **Jennifer** contra las criaturas que saldrán a su paso. El sistema de lucha se desarrolla usando tan sólo dos botones del

<El juego incluirá una opción para visualizar una parte más amplia del mapeado gracias a la opción panorámica 16:9>



El cómic

Para ilustrar las andanzas de **Jennifer** en el mundo de *Primal* **Sony C.E.** ha elaborado un cómic que sirve para poner en antecedentes.

En Solum, mundo invernal y oscuro habitado por los guerreros de la raza Ferai, deberemos desenmascarar una oscura conspiración para derrocar al rey. Su hijo ha sido secuestrado y la reina ha sido suplantada por una impostora cruel y despiadada.



Cada una de las cuatro encarnaciones demoníacas de Jennifer contará con un arma diferente: garras, látigos, espadas de energía...

Los Mundos

Solum

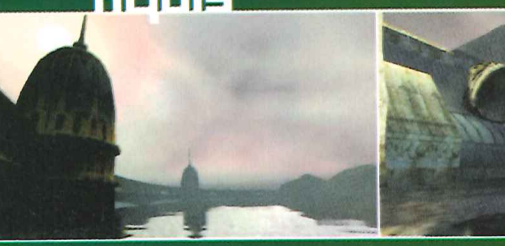
El reino del invierno eterno donde nunca brilla la luz del Sol




El primer mundo que visitará **Jen** en su odisea estará habitado por la raza de los *Ferai*, seres de apariencia terrible que viven organizados en clanes. Son cazadores y guerreros, pero básicamente son un pueblo alineado con las fuerzas del bien. Su rey pedirá ayuda a la protagonista para encontrar a su hijo.

Aquis

Un reino acuático coronado por unos impresionantes atardeceres




Gigantescas lagunas dan forma a este mundo, en el que **Jen** tendrá que sumergirse para desentrañar todos sus secretos. La inteligente raza que habita en él, los *Undine*, posee habilidades de comunicación telepática. Son elegantes, cultos y viven bajo unas estrictas normas éticas y morales.

Aetha

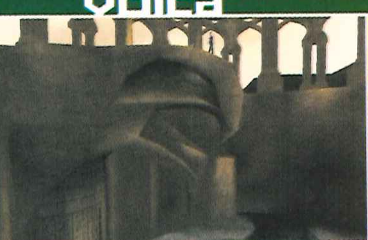
Un mundo que se levanta entre majestuosas montañas




La sociedad de los *Wraith*, raza que habita este reino, se divide en dos estratos diferentes: los aristócratas y los campesinos. A pesar de su apariencia tétrica, sólo la clase superior es realmente malvada. En sus opulentos palacios viven sumergidos entre riquezas y celebran decadentes bailes de máscaras.

Volca

El fuego domina por completo el último de los reinos de Primal




Se trata de un territorio devastado y aparentemente inhabitable, gobernado por un gigantesco volcán. Dentro de él se levanta un complejo de túneles y cámaras como si de una pirámide se tratara. Los *Djinn* son una raza misteriosa, dotada de poderes mágicos y cuyo cuerpo está formado por metal líquido.

pad: uno para los golpes derechos y otro para los izquierdos. Según la presión con la que pulsemos los botones el ataque será más o menos potente. Además, las armas con las que cuenta **Jen** cambiarán dependiendo del mundo en el que nos encontremos. Las animaciones de las luchas están creadas manualmente, sin utilizar ningún tipo de técnica de *motion capture*, para garantizar un movimiento lo más rápido y fluído posible. El apartado técnico del juego es uno de los más cuidados de todas las producciones de **Sony C.E.** (que últimamente ya ha creado otras joyas como *The Getaway*). Lo más sorprendente de un conjunto ya de por sí brillante es la ausencia de cargas durante todo el juego. Para lograrlo, se ha utilizado un sistema de carga dinámica, que consiste en ir cargando poco a poco las zonas a las que se va acercando el jugador. El motor gráfico se ha creado partiendo de cero. Iluminación dinámica, sombras en tiempo real, efectos de fuego, agua y humo ultrarrealistas, alta resolución y una distancia de visión impresionante son algunas de las claves que convertirán a ***Primal*** en uno de los juegos más bellos de todos los que han aparecido en la consola de **Sony**. Para crear cada uno de los cuatro mundos se ha tomado como mayor referencia las cartas del Tarot y se han introducido elementos de la arquitectura Románica, el *Art-Nouveau* francés, las construcciones mozárabes, islámicas y babilónicas. El apartado sonoro tampoco se quedará atrás. Para interpretar las melodías que ambientan la aventura de **Jennifer** se ha recurrido a la Orquesta Sinfónica de la ciudad de **Praga**. Y para el doblaje de los protagonistas los responsables han contado con las mejores voces de la televisión y el cine. Tan sólo queda esperar hasta febrero para descubrir este fascinante mundo y la inmensa aventura que llevará en su interior.



Utilizando el stick analógico del Dual Shock 2 Jen podrá transformarse en una de las cuatro especies demoníacas que habitan Primal. Para poder permanecer en esa forma tendrá que mantener su energía con lo que Scree deberá encontrar piedras especiales o extraer la fuerza vital de los enemigos.

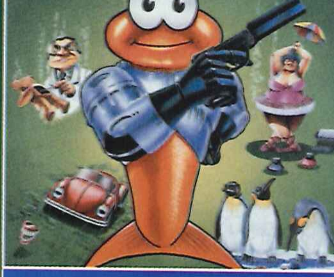
Studio Cambridge



Detrás del grupo de programación de ***Primal*** se encuentra un veterano de la industria del videojuego, **Chris Sorrell**. Fruto de su imaginación nació ese clásico de las plataformas llamado *James Pond 2: Codename Robocod*. Más recientemente, ya en **Sony C.E.**, realizó una nueva obra maestra para **PSone**: *Medievil*.





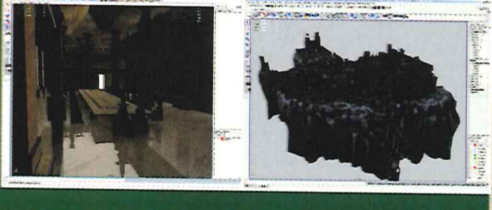




Proceso de Creación

Tres años y medio de trabajo avalan Primal

A mediados de 1999 comenzó la fase de pre-producción, tan sólo con siete personas trabajando en el proyecto. En enero de 2001 tuvo lugar la primera presentación del juego. Para entonces el equipo de programación se había duplicado. Hoy se están dando las últimas pinceladas.





Entrevista:

RO PS2: ¿De dónde surgió la idea de crear un juego que se desarrollase en un mundo paralelo?

JESÚS COBO: Todo empezó cuando **Chris Sorrel** (Director Creativo) terminaba *Medievil*, por su cabeza pasaban ideas de crear un juego de fantasía oscura, con personajes reales inmersos en un mundo retorcido y diferente. Juntó a **Jen** con **Scree** y les dio una personalidad para mandarlos a restaurar el equilibrio de un mundo inspirado en las cartas del Tarot.

RO PS2: ¿Dónde os inspirasteis para crear este mundo?

J.C.: Las cartas del Tarot es la mayor referencia, ***Primal*** está divido en cuatro reinos (como la baraja de naipes) y también está *Oblivion* que es el punto de encuentro de todos.
El juego tiene una amplia variedad de estilos visuales, nos hemos inspirado en la arquitectura de tipo Románica, *Art-Nouveau* Francés, Islámica o edificios del Oriente medio.
Los efectos especiales son muy importantes para construir este mundo, para ello hemos trabajado mucho en crearlos.

RO PS2: ¿Por qué decidisteis excluir los elementos de plataformas de *Primal*?

J.C.: Desde el principio, nosotros queríamos hacer que ***Primal*** fuera diferente al resto de los juegos, hacerlo más original que el resto de su género, por consiguiente eso supuso un reto para el equipo de diseñadores.
Queríamos que ***Primal*** estuviese enfocado en sus personajes principales que juntos y, en muchas ocasiones, alternándolos adecuadamente exploren los reinos y que resuelvan *puzzles* para poder avanzar.

RO PS2: ¿Cómo habéis conseguido eliminar los tiempos de carga de todo el juego?

J.C.: Es un sistema de carga dinámica y consiste en ir cargando poco a poco las zonas donde se va acercando el jugador. La gran diferencia es que nuestro *engine* puede cargar todo dinámicamente, no sólo los fondos, también los personajes, texturas, efectos, sonidos y los *scripts*, que son los que hacen que el juego fluya.

RO PS2: ¿No os pareció que el hecho de convertir a Jen en cuatro tipos de demonio rompía un poco su imagen femenina?

J.C.: Creemos que el hecho de que **Jen** se pueda transformar en otros tipos demoníacos le da un toque de estilo, funciona muy bien con el guión y mejora la jugabilidad. Hay gente a la que las versiones demoníacas de **Jen** les parecen muy sexy.

JESÚS COBO
Grafista Senior/
Animador 3D
SCEE Cambridge





- COMPAÑÍA: CAPCOM
- DESARROLLADOR: CAPCOM
- DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: AVENTURA/ACCIÓN
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: NTSC-JAP
- JUGADORES: 1
- FECHA DE APARICIÓN: ENERO 2003

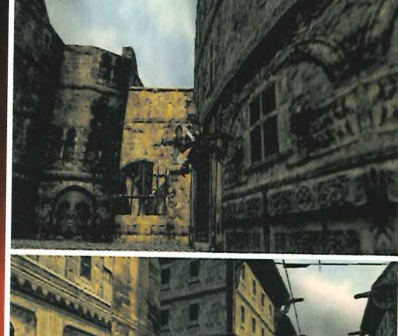
por << R. Dreamer >>



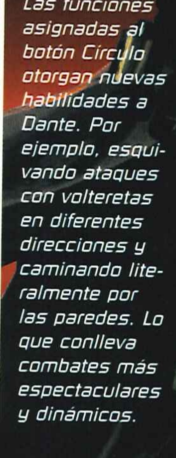
La aparición de **Dante** en diciembre del pasado año, supuso una gratificante noticia para todos los usuarios de **PS2**. La increíble puesta en escena, un desarrollo desbordante plagado de espectaculares combates y un apartado gráfico de los que marcan época le elevaron a la categoría de título estrella sin remedio. No en vano, detrás del proyecto estaba uno de los creadores estrella de **Capcom**, **Shinji Mikami**, el «padre» de la saga *Resident Evil*. Lo que en un principio comenzó como un capítulo más de la intriga de *Umbrella*, terminó siendo uno de los mejores juegos de acción para los 128 *bits* de **Sony**. Ahora, ***Devil May Cry 2*** explota todos los aspectos que hicieron grande a su antecesor hasta límites insospechados. Para empezar, el jugador podrá escoger entre dos personajes,

DEVIL MAY CRY 2

Capcom eleva la acción a la enésima potencia en una aventura espectacular







Las funciones asignadas al botón Círculo otorgan nuevas habilidades a Dante. Por ejemplo, esquivando ataques con volteretas en diferentes direcciones y caminando literalmente por las paredes. Lo que conlleva combates más espectaculares y dinámicos.



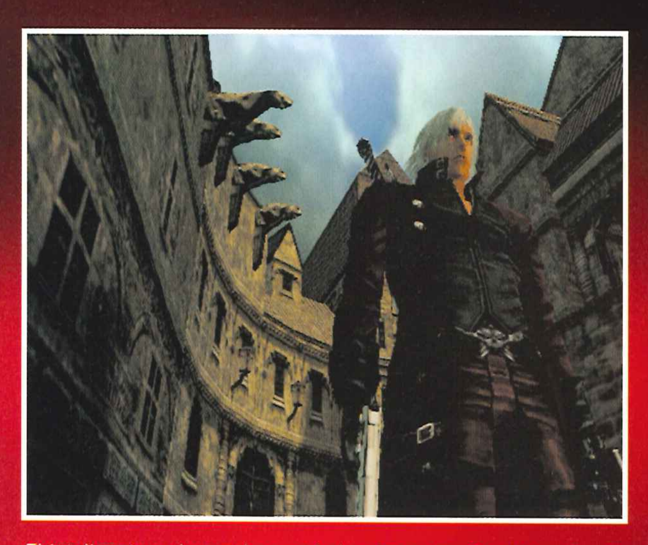




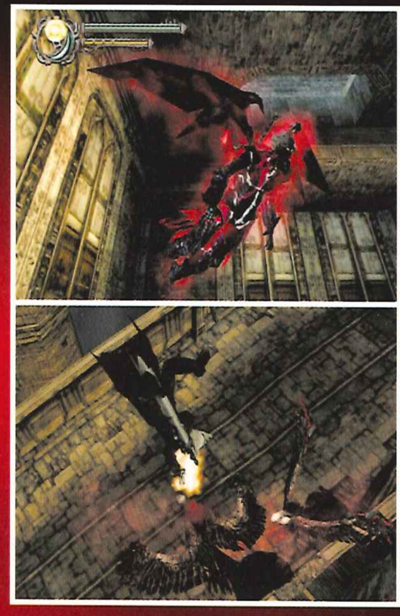


Dante y una bella heroína llamada **Lucia**. Hasta la fecha sólo hemos tenido la oportunidad de jugar con una *demo* que incluye dos misiones con el protagonista masculino. A pesar de que sólo ofrecen un ligero acercamiento a lo que será el juego final, en ellas se puede apreciar las mejoras que se han llevado a cabo. El motor gráfico muestra de forma sólida un entorno de dimensiones espectaculares. ***Devil May Cry 2*** se desarrolla en dos zonas diferenciadas, una ciudad moderna al estilo de **Gotham** y una tradicional urbe europea con edificios antiguos. En esta última se desarrolla la primera misión de la *demo*. **Dante** se lanza en un descenso vertiginoso desde una torre. Siguiendo una muralla junto a un risco, no tarda en llegar a la entrada de lo que parece una capital de provincias. Las casas de piedra, con tejados de teja, bajo un cielo cubierto de nubes resultan totalmente creíbles. Por el contrario, el segundo nivel transcurre en un escenario interior. Dante tendrá que ir ascendiendo por el interior de una torre para salir finalmente al exterior y volver a contemplar las nubes desplazándose al compás del viento. El diseño de los enemigos también se ha cuidado en extremo y sus creadores han dado vida a unas criaturas aún más grotescas que en la primera entrega. Los primeros seres a los que **Dante** se enfrenta nos recuerdan a las marionetas del primer *DMC*, aunque no es posible compararlas con nada de este mundo, y será mejor ponerse a cubierto de los dos hachas que blanden en ambas manos. De la primera misión destacan una especie de buitres que atacan desde el aire al protagonista. De todas formas, de lo que hemos visto, el mejor enemigo es un gigante portando dos cadenas con bolas en su extremo. El

<Los desarrolladores de Capcom explotan lo mejor del primer Devil May Cry para dar vida al título de acción definitivo para PlayStation 2>



El inteligente y depurado uso de la cámara en Devil May Cry 2, nos deparará impresionantes perspectivas de los escenarios. Además, se ha conseguido que el cambio de ángulo apenas interfiera en el transcurso de los combates negativamente.



Acción

Una nueva dimensión de lucha

Dante ha depurado su estilo en esta segunda entrega. Ahora es capaz de disparar a dos blancos a la vez, o descender vertiginosamente a balazos para liquidar a sus enemigos tras un salto. Su manejo de la espada también nos deparará momentos magistrales durante los combates, con nuevas y mortales técnicas.





Demonios

Capcom da vida a una nueva legión de criaturas infernales

Los responsables del diseño de los personajes han creado una serie de monstruos que superan lo visto en la primera parte. Las mutaciones de estatuas en enemigos son espectaculares, pero lo es más su aspecto. Entre la fauna que se ha cruzado en nuestro camino destaca un gigante. Cubierto con una armadura metálica, lanza dos bolas sujetas por cadenas para liquidar a **Dante**. Otros seres recuerdan a las marionetas del primer *DMC* pero con un aspecto más grotesco y blandiendo dos hachas afiladas. Y los buitres nos depararán disputados combates aéreos.



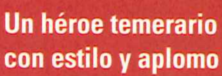




Monstruo las utilizará para golpearnos en un disputado combate. Menos mal que **Capcom** ha puesto al día las habilidades de **Dante**, que no tendrá ningún problema para esquivar a sus adversarios utilizando el botón Círculo que le permite realizar diferentes piruetas, como saltos hacia atrás o volteretas laterales. Con ese mismo botón, podemos subirnos a las paredes si no queda otra salida y reanudar nuestras embestidas. Además, ahora también resulta posible disparar las pistolas en dos direcciones diferentes, o realizar un doble salto y descender boca abajo apretando el gatillo a toda velocidad. La capacidad de **Dante** para transformarse en demonio resulta ahora mucho más impactante e incluso podrá volar usando el botón de salto cuando encuentre el objeto adecuado. En cuanto a las armas, **Capcom** ha incorporado algún que otro nuevo artilugio, pero todavía no ha desvelado nada al respecto. El juego está estructurado en diferentes misiones que tienen lugar en escenarios determinados y en las que habrá que cumplir una serie de objetivos. Al finalizar la misión se tendrán en cuenta una serie de parámetros como el tiempo utilizado, el estilo de lucha o las órbitas rojas recogidas para otorgar un rango al jugador. Seguramente, todos los que disfrutaron con *Devil May Cry* se estarán preguntando cuándo podrán poner sus manos encima a la segunda parte. Como suele suceder, los usuarios nipones lo verán antes en las estanterías de los comercios, el próximo mes de enero, mientras que en **Europa** tendremos que esperar hasta finales de marzo. ▮

▲ **ON**
La inclusión de un nuevo personaje controlado por el jugador, las nuevas habilidades y los impresionantes escenarios donde transcurre el juego.

▼ **OFF**
A pesar de los cambios realizados por Capcom en esta segunda entrega, no sabemos hasta qué punto es diferente del Devil May Cry original.

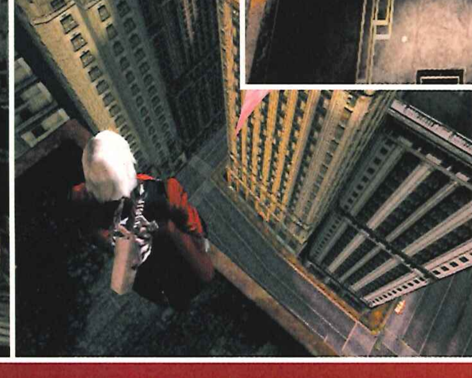


Un héroe temerario con estilo y aplomo
Si **Dante** nos dejó pasmados con su peculiar manera de afrontar el peligro en la primera entrega, ahora resulta mucho más contundente en sus ademanes y estilo de lucha, sobre todo por las nuevas habilidades que ha obtenido.

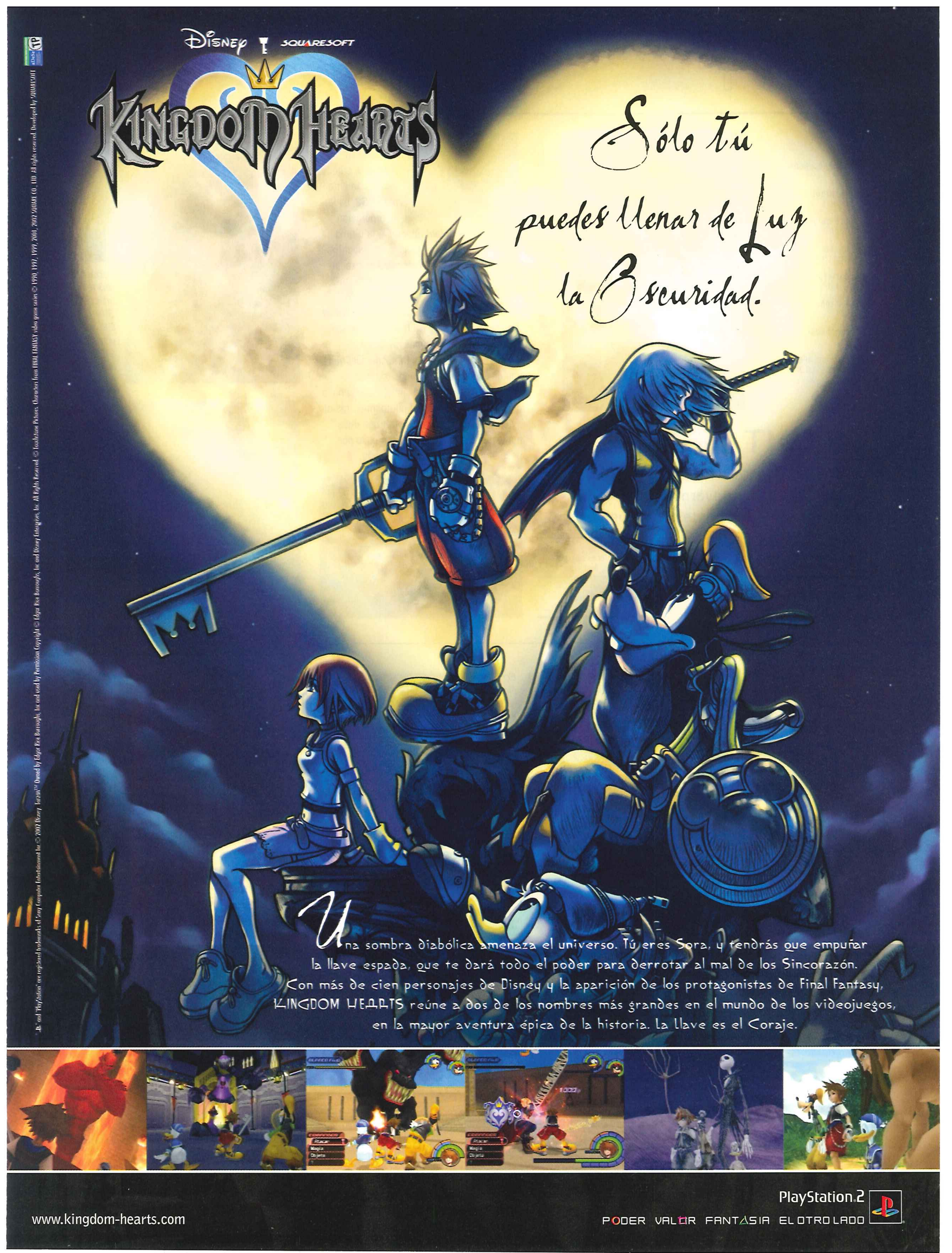


<El apartado gráfico ha sufrido una mejora notable respecto a la deslumbrante primera entrega>



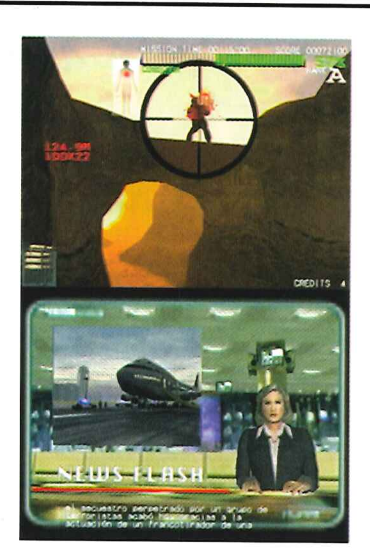


Los escenarios de Devil May Cry 2 se encuentran situados en dos zonas completamente diferentes: una ciudad moderna al más puro estilo de Gotham y una clásica población europea con monumentales edificios y tradicionales casas de piedra. Ambas resultan espectaculares.



Disney
SQUARESOFT
KINGDOM HEARTS
Sólo tú puedes llenar de Luz la Oscuridad.
Una sombra diabólica amenaza el universo. Tú eres Sora, y tendrás que empuñar la llave espada, que te dará todo el poder para derrotar al mal de los Sincorazón. Con más de cien personajes de Disney y la aparición de los protagonistas de Final Fantasy, KINGDOM HEARTS reúne a dos de los nombres más grandes en el mundo de los videojuegos, en la mayor aventura épica de la historia. La llave es el Coraje.
Atacar
Magia
Objeto
www.kingdom-hearts.com
PlayStation 2
PODER VALOR FANTASIA EL OTRO LADO

- COMPAÑÍA: KONAMI
- DESARROLLADOR: KCET
- DISTRIBUIDOR: KONAMI
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: SHOOT'EM-UP
- FORMATO: CD-ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1
- FECHA DE APARICIÓN: ENERO 2003



SILENT SCOPE 3

Los francotiradores de Konami vuelven a salvarnos de las hordas terroristas... Una vez más

ON
Los objetivos son bastante originales: evitar que unos terroristas secuestren un avión, que repitan milimétricamente el asesinato de J.F. Kennedy...

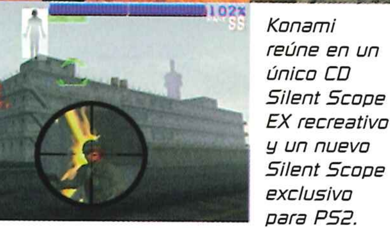
OFF
Una vez más, y ya van tres, no incluye un rifle opcional para revivir el mismo sistema de control que la recreativa.

por << Nemesis >>

El plato fuerte de este ***Silent Scope 3***, creado exclusivamente para **PS2**, es la incorporación como extra de *Silent Scope EX*, la última entrega recreativa de la saga de francotiradores de **Konami**. La mecánica es exactamente la misma que en los capítulos anteriores (con la salvedad de ser atacados desde cuatro flancos distintos), pero ***Silent Scope 3*** destaca por el humor con el que se han planteado algunas misiones. Algunas son verdaderas fantasmadas, que van desde impedir que unos terroristas secuestren un *Jumbo* (disparando al canalla que tiene encañonado al piloto, mientras el avión levanta el vuelo) a evitar que unos malvados conspiradores imiten paso por paso el asesinato de **J.F. Kennedy**.







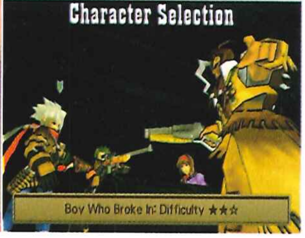
Konami reúne en un único CD Silent Scope EX recreativo y un nuevo Silent Scope exclusivo para PS2.

Chico para todo

El héroe de ***Silent Scope 3*** salvará el modo de vida *yankee* desde múltiples frentes, ya sea abatiendo terroristas en el puerto, las autopistas o en pleno desfile presidencial. Un tiro certero, y todo solucionado...







WILD ARMS 3

El tercer capítulo de la legendaria saga RPG de Sony C.E. será distribuido en Europa por Ubi Soft

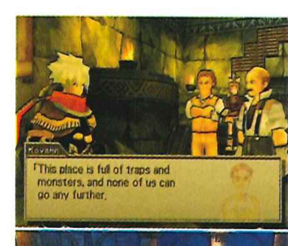
- COMPAÑÍA: SONY C.E.
- DESARROLLADOR: MEDIAVISION
- DISTRIBUIDOR: UBI SOFT
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: RPG
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: NTSC-USA
- JUGADORES: 1
- FECHA DE APARICIÓN: ENERO 2003

En Wild Arms 3 la cantidad de personajes seleccionables asciende a cuatro.

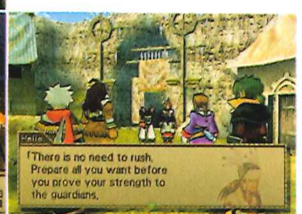












por << The Elf >>

La trilogía *Wild Arms* puede presumir de contar con los *RPG* más carismáticos de **PSone**. Aunque técnicamente siempre han estado bajo la sombra de los grandes, su clásico estilo gráfico, mezcla de salvaje Oeste y elementos fantásticos, su sencillo pero efectivo desarrollo y la gran banda sonora han calado muy hondo entre los usuarios. ***Wild Arms 3*** es una evolución clara de estos valores, aunque el salto a 128 *bits* ha dejado un apartado gráfico totalmente poligonal, puro *cell-shading*. El escenario vuelve a ser **Filgaia** y en esta ocasión los protagonistas son cuatro, cada uno con su prólogo particular. La esencia de capítulos anteriores se hace patente gracias a la batuta de **Michiko Naruke**, a los clásicos combates, una *intro* de alta calidad, utilización de *Tools*, *puzzles* ingeniosos, invocaciones y otras muchas y buenas cosas que os contaremos el mes que viene.

ON
Un gran RPG de corte clásico y sin fisuras técnicas o argumentales. El estilo gráfico le confiere gran personalidad y la banda sonora es magistral.

OFF
El único aspecto negativo, aunque muy importante, es que no será traducido al castellano.

¿ En serio piensas escuchar tu PLAYSTATION® 2 en tu televisor ?

Designed by CAMBRIDGE SOUNDWORKS

DOLBY DIGITAL

Ideal for Playstation® 2 & DVD

CREATIVE

INSPIRE™ 5.1

Console 5500D

PlayStation 2

PlayStation 2 and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



CREATIVE

CREATIVE INSPIRE 5.1 CONSOLE 5500D

Potencia la asombrosa calidad de sonido de tu PLAYSTATION®2 con este completo sistema de altavoces 5.1 de 48 Vatios RMS, mando a distancia y decodificador Dolby Digital. Tus juegos cambiarán por completo cuando descubras la excelente calidad de sonido que ofrece este innovador sistema. Además, con la capacidad de reproducción de películas DVD de la videoconsola y el decodificador Dolby Digital del sistema de altavoces Creative® Inspire 5.1 Console 5500D, dispondrás de un auténtico sistema de Cine en Casa. También disponible en versión 2.1 canales: Creative Inspire 2.1 Console 2400

www.europe.creative.com

PRE TEST



MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE

La saga de lucha más violenta de la historia regresa para demostrar que hay mucho más detrás de la sangre y los fatalities

Por << Doc >>

Ed Boon regresa al panorama lúdico, esta vez sin la ayuda de **John Tobias** (enfrascado en el desarrollo de *Tao Feng: Fist Of The Lotus* para **Xbox**), para ofrecernos la entrega más completa y jugable de la saga *Mortal Kombat*. ***Deadly Alliance*** sigue las pautas visuales impuestas por la cuarta entrega de la saga, sustituyendo los gráficos digitalizados de los primeros *MK* por un potentísimo motor gráfico que muestra todos sus elementos en 3D. El título de **Midway** hace gala de unos modelos 3D detallados, perfectamente animados (con *motion capture*), unos escenarios gigantescos y una gran cantidad de todo tipo de efectos de partículas (sangre, lluvia, granizo, etc.). La calidad gráfica de ***MK:DA*** no es lo único que está a la altura de sus rivales en el género (*Tekken 4* y *VF 4*), ya que sus desarrolladores han puesto especial interés en potenciar su jugabilidad. Cada uno de los 21 luchadores seleccionables posee dos diferentes técnicas y un arma, que podremos intercambiar en cualquier momento del combate, incluso en mitad de un *combo*. El vertiginoso desarrollo de los combates dará pie a una de las más completas exhibiciones de artes marciales reales (*Kenpo*, *Shotokan Karate*, etc.), de duelos con arma blanca (*Sai*, *Nunchaku*, etc.) y de los más impresionantes *combos* que hemos visto en un *beat'em-up* 3D. Además de los famosos *fatalities*, ***Deadly Alliance*** incluye extras como una galería de ilustraciones, personajes secretos, vídeos (*Making Of*, historia de *MK*, vídeo musical de Adema, etc.).

▲ **ON** (7/10)
Al fin los fatalities han quedado relegados a un segundo plano, dando más importancia a la jugabilidad, al equilibrio entre personajes y los combos.

▼ **OFF** (3/10)
Al principio, resulta algo complicado hacerse con el original control y los combos que Mortal Kombat: Deadly Alliance presenta.



<El engine 3D del título de Midway es comparable al de Tekken 4 o VF4>

Konquest y la unidad monetaria MK.

Consigue dinero para comprar extras

Además del modo *Arcade*, encontraremos una especie de Tutorial compuesto por 240 diferentes misiones, divididas entre los personajes seleccionables. A medida que completamos dichas misiones (y con cada *round* ganado en el modo *Arcade*), seremos recompensados con diferentes tipos de monedas, intercambiables por un total de 276 extras diferentes, entre los que encontraremos vídeos, personajes, etc.







Personajes. Estos son algunos de los personajes, clásicos y nuevos, que podremos seleccionar en *MK: DA*. Algunos como **Frost** (junto a **Kung Lao**) o **Nitara** (derecha) son secretos.











FATALITIES
En esta ocasión, se ha sacrificado el número de *fatalities* (sólo uno) en favor de una jugabilidad más completa.



ARMAS
Además de las dos técnicas de lucha, cada personaje posee un arma específica (*Nunchaku, Sai, Katana, Bo*...).



ARTES MARCIALES
Todos los luchadores poseen dos diferentes estilos de lucha reales (*Jiu Jitsu, Kenpo, Tae Kwon Do, Hapkido*...).



ESCENARIOS
Los inmensos escenarios del juego están repletos de efectos gráficos y elementos que podrán ser destruidos.



PERSONAJES SECRETOS
A través de la opción *Krypt* podremos conseguir nada menos que nueve diferentes personajes secretos.



GOLPES ESPECIALES
La mayoría de los personajes clásicos han conservado sus típicos golpes, como **Scorpion** con su «Get over here!».



por << Roberto Serrano >>



En este número analizamos un completísimo equipo de sonido para PlayStation 2, nuevos controladores y un cable RGB para DVD

Logic 3 SoundStation 5.1

- Fabricante: Logic 3
- Distribuidor: Herederos de Nostromo
- Precio recomendado: 249,90 Euros
- Puntuación: 7/10
- www.hnostromo.com



El diseño elegante y funcional de los cinco satélites y el subwoofer consigue que el equipo se adapte a cualquier entorno.

Logic 3 ha puesto a la venta un equipo de altavoces 5.1 que se convierte en el complemento ideal para sacarle el máximo rendimiento al sonido en **PlayStation 2**. Gracias a sus dos satélites frontales, dos traseros, un altavoz frontal (todos de 5 Vatios) y el *subwoofer* de 20 Vatios se consigue un efecto envolvente con una calidad increíble. La *SoundStation 5.1* ofrece una decodificación completa *Dolby Digital* (AC-3) que proporciona un posicionamiento exacto del sonido *surround*, y además es compatible con el sistema *Dolby Pro Logic*. El dispositivo permite un control total sobre el volumen, demora y gama dinámica con el procesador de señal digital *Crystal* que incorpora el decodificador. Este último también dispone de conexiones digitales, una a través de cable de fibra óptica (incluido con el equipo) y otra coaxial. La unidad también puede conectarse a través de una entrada analógica. El conjunto lleva incluido un mando de control remoto a través del cual es posible realizar cualquier función de control y configuración del sistema de altavoces. Selección de modo, de la fuente de sonido, opciones para cambiar la demora de los canales *surround* (sólo en 5.1 ch.), y una función muy interesante para el control de la gama dinámica. También puede variarse la configuración de los altavoces y con una tecla (*Test*) se puede realizar una prueba para comprobar el funcionamiento de cada canal por separado y asegurarse de que la instalación ha tenido éxito. En definitiva, una buena oferta para los usuarios de **PS2**.

Ultimate Spider-Pad



- Fabricante: Naki International Inc.
- Distribuidor: Herederos de Nostromo
- Precio recomendado: 29,90 Euros
- Puntuación: 9/10
- www.hnostromo.com

Además de contar con un aspecto llamativo, basado en el personaje *Spider-Man*, también resulta destacable su diseño ergonómico con dos asideros que ofrecen un cómodo sistema para la sujección del mando. La consistencia del acabado en fibra de plástico queda patente también en los botones, aunque el *pad* direccional sobresalga un poco de la superficie. También cuenta con un botón turbo, otro para *slow motion* y es totalmente compatible con la sensibilidad del *DualShock*. Además, incorpora un cable de gran longitud para mayor comodidad.

PS2 DVD RGB



- Fabricante: Project Design
- Distribuidor: Hypnosys World
- Precio recomendado: 12,00 Euros
- Puntuación: 7/10
- www.hypnosysworld.com

La compañía **Hypnosys World** es una de las distribuidoras de periféricos con mejor catálogo en relación calidad/precio del mercado. Dentro de la oferta de productos que ofrece, destaca este cable RGB para **PlayStation 2**. Por fin podremos disfrutar de nuestros mejores juegos y películas DVD sin tener que cambiar la conexión, porque el cable cuenta con un botón que permite seleccionar una opción para jugar y una segunda para reproducir DVD, aunque en este caso la señal será de vídeo compuesto.

Dual Shock 2



- Fabricante: Sony C.E.
- Distribuidor: Sony C.E.
- Precio recomendado: 29,99 Euros
- Puntuación: 9/10
- es.playstation.com

Desde el pasado mes de septiembre se encuentran disponibles dos nuevos modelos de *DualShock 2*. Con el nombre de *Island Blue* y *Crimson Red*, **Sony C.E.** ha cambiado el diseño clásico del mando oficial de **PlayStation 2** por dos mandos con un atractivo acabado transparente, uno en azul y otro en rojo. Además de su acabado exclusivo, ambos siguen manteniendo la excelente calidad de robustez, control y sensibilidad en los botones del modelo anterior confirmándolos como la mejor opción del mercado.


ESTRENO 3 ENERO
LENS EF 50mm 1:1.4
más de mil cámaras
velan por tu seguridad
Una película dirigida por David Alonso
producida por Luis Méndez
Una producción de LOTUS FILMS / ENSUEÑO FILMS
ANTONIO HORTELANO LAURA MANZANEDO FERNANDO ANDINA MÓNICA ESTARREADO LORENZO ARMENTEROS EVA MARCIEL AURORA CARBONELL
Director de fotografía JOSÉ GARCÍA GALISTEO Fotografía de efectos especiales VALENTÍN ALVAREZ Montaje LUIS CASTAÑÓN Dirección de arte ÓSCAR SEMPERE Música de JAVIER CÁMARA Sonido directo AGUSTÍN PEINADO Efectos digitales RENDERZONE / MOLINARE
Pre-producción LUIS MÉNDEZ ZORI Post-producción EUGENIO SÁNCHEZ Jefe de producción JOSÉ GARIJO Producida por LUIS MÉNDEZ Escrita por CRISTÓBAL GARRIDO FERNANDO CÁMARA DAVID ALONSO DANIEL GARCÍA Dirigida por DAVID ALONSO
www.aurum.es www.yatv.com/masdemilcamaras
DOLBY DIGITAL EN SALAS SELECTAS
LOTUS FILMS internacional s.l.
ENSUEÑO
CANAL+
Antena 3
AURUM
b.s.o. disponible en Virgin

Reproductor Multimedia Portátil

Fujitsu HandyDrive All in One

Todo en Uno, ésa es la traducción literal de «All In One». Y sin duda este Handy Drive puede presumir de tener casi todo lo necesario para almacenar datos y entretener.



PVP-R: 697.16 Euros

http://www.fujitsu.es

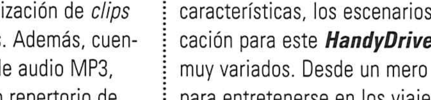
Los avances realizados en el campo de la electrónica han hecho posible la integración de sistemas multimedia muy complejos en espacios muy reducidos. Y precisamente, un ejemplo de este alto grado de integración es el ***Fujitsu HandyDrive All In One***, un disco duro portátil externo de 20 GB ó 40 GB que además cuenta con una pantalla a color de 2'5 pulgadas para la visualización de *clips* multimedia o imágenes. Además, cuenta con un reproductor de audio MP3, ofreciendo un completo repertorio de características multimedia en un dispositivo con un peso de sólo 325 gr. El centro neurálgico del ***HandyDrive All In One*** es un disco duro de 20 ó 40 GB (dependiendo del modelo), rodeado de una electrónica capaz de reproducir los contenidos que sean reconocidos como vídeo, audio o imágenes fijas a través de su pantalla TFT de 2'5 pulgadas o mediante los auriculares incluidos. De este modo, además de poder almacenar todo tipo de datos gracias a su interfaz USB y a las ranuras para tarjetas de memoria de casi todo tipo, puede reproducir vídeos en formato MPEG1, imágenes del tipo JPEG o TIF o audio en formato MP3 o WAV. Además, la salida de vídeo y audio permiten conectarlo a un televisor para poder disfrutar de los contenidos multimedia con el máximo de calidad. Merced a estas completas características, los escenarios de aplicación para este ***HandyDrive*** serán muy variados. Desde un mero medio para entretenerse en los viajes, hasta un compañero indispensable para el fotógrafo digital que podrá descargar las imágenes directamente en el disco e incluso visionarlas al instante. Para facilitar su transporte, se incluye una práctica funda con bandolera siendo su única limitación la impuesta por la autonomía de algo menos de tres horas.Como disco duro propiamente dicho, la ausencia de la conectividad USB 2.0 de alta velocidad supone una seria limitación para el ***All In One*** debido a la lentitud de USB 1.1, que incluso puede hacerse patente si se transfieren vídeos en formato MPEG con un tamaño elevado. De todos modos y en conjunto, se trata de un producto honesto y muy versátil para usuarios que demanden lo mejor.

Características Técnicas

Capacidad de almacenamiento: 20 ó 40 GB
Tipo de pantalla: TFT 2'5 pulgadas a color
Interfaz: USB 1.1
Formato de vídeo/audio: MPEG1 / MP3, WAV
Tarjetas de memoria compatibles: Compact Flash, SD Card, MMC. (Memory Stick y Smart Media opcionales)
Autonomía: 2 h. 30 min. (depende del uso)
Peso total: 325 gramos
Dimensiones: 15,4 x 9,2 x 3,3 cm.
Software: Audio Conversion Suite, Great Photo, Retrospect Backup

ALTAVOCES LOGITECH Z-680

Logitech se caracteriza por fabricar productos de elevada calidad para usuarios exigentes, aunque sea a costa de pagar un poco más. Los altavoces Z-680 son un buen ejemplo de esta filosofía, ofreciendo la tecnología más puntera junto con un diseño espectacular que conseguirá el reconocimiento y la admiración de muchos, y el disfrute de aquellos que vayan un paso más allá y se decidan a adquirirlos. Con 430 vatios de potencia y la electrónica para la descodificación de los formatos DTS, Dolby Digital y ProLogic II, las bases están sentadas. Además, incluye un mando a distancia por infrarrojos, entrada de línea directa y salida para auriculares. Una auténtica joya.



http://www.logitech.com

PVP-R: 499 Euros

CÁMARA DV PANASONIC NV-MX500

La calidad de las imágenes que pueden capturarse con las cámaras DV se acerca cada vez más a la de las cámaras digitales. La NV-MX500 es un buen ejemplo con sus 3 megapíxeles de resolución para la captura de fotografías que serán almacenadas en una tarjeta de memoria *SD Card*. Por supuesto, se trata de una cámara DV de última generación, con 3 CCD independientes, una óptica *Leica Dicomar* de elevada calidad, un efectivo estabilizador de imagen para las tomas con *zoom* o entradas y salidas DV y analógicas. También monitoriza parámetros tan críticos como el color o la exposición. Además, puede usarse como cámara *web* y permite realizar grabaciones en el formato MPEG4 para **Internet**.



http://www.panasonic.es

PVP-R: 2.499 Euros

¡Ahórrate 5€ en la compra de cualquier juego al adquirir tu consola!

CENTRO MAIL

Nuevas tiendas



C.C. Los Fresnos, L. B-63
C.C. Gran Vía 2. L.11. Av. Gran Vía, 75-79
C.C. El Parque-Eroski
C.C. El Mirador. Av. Mediterráneo s/n L. 60
C.C. Odeón. Pol. Ind. A Gándara. C.C. Area Central.
C.C. Las Huertas. Av. Madrid, 37
C.C. Max Center. Barrio Kareaga, s/n local A-21
C.C. Augusta. Avda. de Navarra, 180, 1-50

Superventas

COLIN McRAE 3	59,95
SR. DE LOS ANILLOS: COM. ANILLO	59,95
FIFA FOOTBALL 2003	64,95
GRAND THEF AUTO: VICE CITY	64,95
NBA LIVE 2003	64,95
PRO EVOLUTION SOCCER 2	59,95
RATCHET & CLANK	59,95
MEMORY CARD SONY 8 Mb	39,95
CONT. DUAL SHOCK 2 SONY	29,95
DVD REMOTE CONTROL SONY	27,95
CONSOLA + CONTROLLER + DEMO RATCHET & CLANK	249,95



Compra KINGDOM HEARTHS y llévate una GUIA del JUEGO de REGALO

Promociones del mes



PS2 + EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LAS DOS TORRES + DVD EL SEÑOR DE LOS ANILLOS



PS2 + KINGDOM HEARTS + DVD SPIDERMAN




PS2 + ALTAVOCES LOGIC 3 SOUND STATION 2



PS2 + THE GETAWAY

PS2 + WORLD RALLY CHAMPIONSHIP II

Novedades del mes



007 NIGHTFIRE



DRAGON BALL Z BUDOKAI



EL S. DE LOS ANILLOS: LAS DOS TORRES



GHOST RECON

HARRY POTTER Y LA CAMARA SECRETA

HAVEN: CALL OF THE KING



MANAGER DE LIGA 2003



RACING AUTOMODELLISTA



THE GETAWAY



W. R. CHAMPIONSHIP II EXTREME



Superofertas del mes



AGE OF EMPIRES II: AGE OF KINGS



DEVIL MAY CRY



JAK & DAXTER



MAX PAYNE

MOTO GP



ONIMUSHA



RAYMAN REVOLUTION



RESIDENT EVIL CODE VERONICA X



STATE OF EMERGENCY



WORLD RALLY CHAMPIONSHIP



¡Y con cualquiera de nuestros packs una demo de Ratchet & Clank de REGALO!

2 NIVELES JUGABLES

C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288

C/ Adriano VI, 4 ✆945 134 149

C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
C.C. Puerta de Alicante, L. B-48 ✆965 114 186
Av. los Limones, 2. Edif. Fúster-Júpiter ✆966 813 100
C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
C/ Fotógrafos Darblade, 13 ✆965 709 984

Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643

C.C. Los Prados, L. 12 ✆985 119 994

C.C. El Bulevar. Av. Juan Carlos I, s/n

C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
C/ Bolsería, 10 ✆971 727 663
C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101
C/ Pelaires, 10 ✆971 883 140

C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
C.C. La Maquinista. C/ Ciutat Asunció, s/n ✆933 608 174
C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
C/ Sants, 17 ✆932 966 923
C/ C.C. Diagonal Mar. L. 3660-3670 ✆933 560 880

C/ Soledad, 12 ✆934 644 697
C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
C.C. Baricentro. A-18. Sor. 2 ✆937 192 097

C/ Alcalde Armengou, 18 ✆938 730 838
C.C. Carrefour ✆938 730 838

C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781

C.C. La Plata, L. 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717

Av. Virgen de Guadalupe,18 ✆927 626 365

C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
C.C. Bahía Sur. L. C-17/18

Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053

C/ Zoco Córdoba. Av. J. M. Martorell, s/n ✆957 468 076

C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
C/ Morería, 10 ✆972 675 256

C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434

Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293

C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630

Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210

Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833



C.C. La Ballena, L. 1.5.2 ✆928 418 218
Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
C.C. 7 Palmas, L. 208 ✆928 419 948
C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
C.C. Atlántico, L. 29, Planta Alta ✆928 792 850

Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
C/ Dr. Flemming,11 ✆987 429 430

C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
C.C. La Vaguada. L. T-038 ✆913 782 222
C.C. Las Rosas, L. A-13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ✆916 520 387
C.C. 3 Aguas (Carlos III),L. 158 ✆916 194 424
C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
C.C. Burgocentro II, L. 25 ✆916 374 703
Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Ctra. Húmera, 87 Portal 11, L. 5 ✆917 990 165
C.C. Parque Corredor, L. 53 ✆916 562 411
C.C. Planetocio. Av. Juan Carlos I, 46 ✆918 492 379

C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800

C/ Pasos de Santiago, s/n ✆968 294 704
C/ Alameda de S. Antón, 20 ✆968 321 340

C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806

C.C. Vialia, L. 6. C/ Calvo Sotelo, s/n ✆986 853 624
C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682

C/ Toro, 84 ✆923 261 681

C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083

C.C. Los Arcos. L. B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
C.C. Pza. Armas. L. C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604

Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945

C.C. Zoco Europa, L. 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035

C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
C.C. El Saler, L. 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
C.C. Bonaire, L. B-352 Ctra. N-III Km. 345
C/ Vicente Blasco Ibáñez, 4 bajo Izda ✆961 566 665

C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828

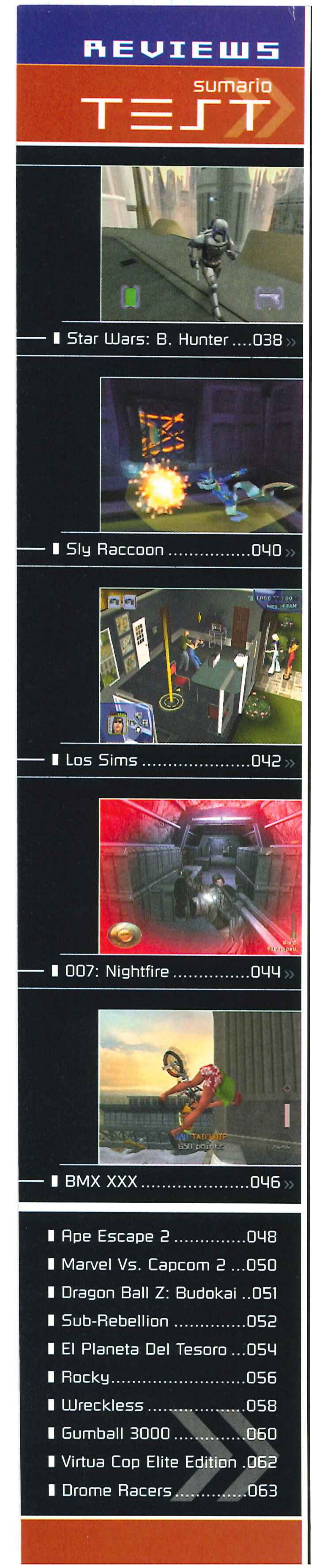
Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473

C/ Cádiz, 14 ✆976 218 271

pedidos por teléfono 902 17 18 19

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 1 al 31 de enero.

pedidos por internet www.centromail.es



por << Nemesis >>

El culto Bando Gora está poniendo en peligro los planes de Darth Sidious. Para acabar con sus seguidores, Darth Tyranus ha contratado a Boba Fett...

http://www.starwarsbounty-hunter.com

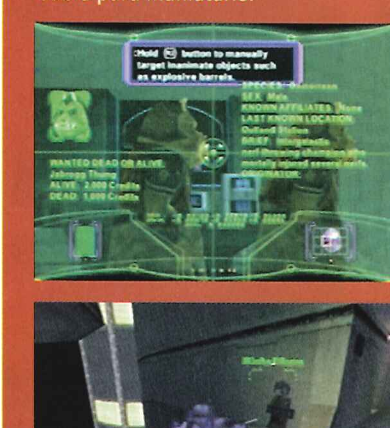
STAR WARS BOUNTY HUNT

Conviértete en el más temido cazarrecompensa

Se busca: vivo o muerto

Gánate una pasta extra cazando fugitivos

Al margen del objetivo principal, en cada misión podrás ganarte unos pavos extra cazando delincuentes huidos. Activa el visor para descubrir si entre los transeuntes hay algún maleante y utitiliza el cable para maniatarle.



Ficha técnica

- COMPAÑÍA: LUCASARTS
- DESARROLLADOR: LUCASARTS
- DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: SHOOTER/PLAT.
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- CAPITULOS: 6
- FASES: 18
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 69 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 59.99€

DualShock 2

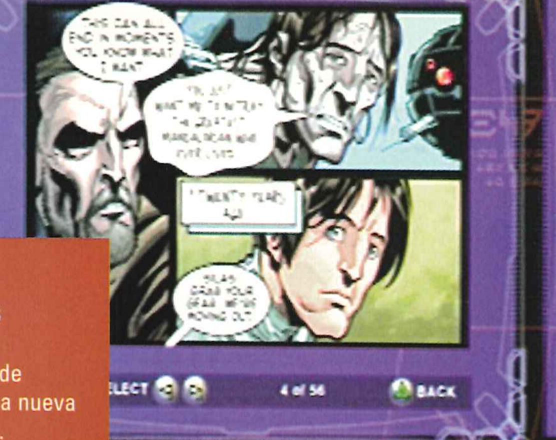
○	Selección Arma	L1	Jet Pack
□	Disparar	R1	Lock On
✕	Saltar/Esquivar	L2	Rodar/Agachar
△	Acción Sec.	R2	1ª Persona
Cruceta	Scanner/S. Arma	Select	-
Izq	Dirección	Start	Pausa/Opciones
Der	Rotar Cámara	L3	-
		R3	-

ΛXΠO

Durante más de 20 años los *fans* de *Star Wars* hemos suspirado por un juego protagonizado por **Boba Fett**, y lo más cerca que estuvimos de conseguirlo fue con *Masters Of Teräs Käsi*, en el que el carismático cazarrecompensas era uno de los luchadores seleccionables. ***Bounty Hunter*** no está protagonizado por **Boba Fett**, sino por su «padre», **Jango**, el hombre que sirvió de modelo a los clones de la república, pero en cualquier caso, los amantes de *Star Wars* se quedarán extasiados al ver, oír y jugar con esta producción de **LucasArts**. Para empezar, las secuencias de introducción de ***Bounty Hunter*** han sido creadas por **Industrial Light & Magic**, la empresa de efectos especiales Nº1 del mundo, mientras que el sonido ha sido obra de **Skywalker Sound**, otro peso pesado de la industria de **Hollywood**. Ambas empresas, propiedad de **George Lucas**, hacen gala de su probado talento (sería imposible calcular



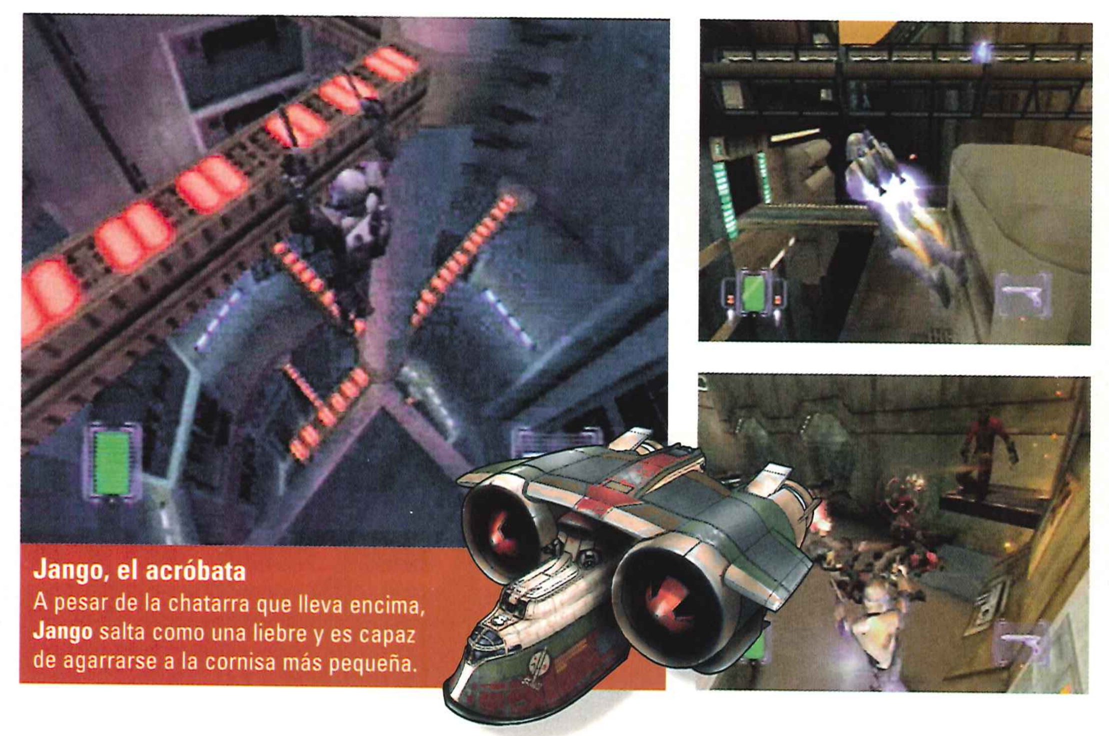




Una buena recompensa...

...obtendrás con cada fase completada. Desde un cómic a trading cards

Los extras que ofrece ***Bounty Hunter*** no son cualquier cosa. Al completar cada fase desbloquearás nuevas páginas del cómic de *Dark Horse* en el que se narra el origen de **Jango Fett** y su relación con los *Mandalorian*. Cada *item* secreto descubierto abre una nueva *Trading Card*. Aunque lo mejor son sin duda las tomas falsas, al más puro estilo **Pixar**.



Jango, el acróbata

A pesar de la chatarra que lleva encima, **Jango** salta como una liebre y es capaz de agarrarse a la cornisa más pequeña.

Intros







TODO UN PRODIGIO

Las *intros*, realizadas por **Industrial Light & Magic**, están a años luz de distancia de las secuencias de **CG** vistas en otros juegos. Su grado de detalle no tiene precedentes en consola.

todos los Oscar ganados entre las dos) para ambientar esta fantástica aventura, con la que viajarás a algunos de los planetas más conocidos del universo *Star Wars*. De *Tatooine* a *Coruscant*, **Jango Fett** cazará delincuentes, liquidará senadores corruptos y se enfrentará a multitud de especies mientras hace gala de su gran agilidad y los múltiples *gadgets* que encierra su armadura de guerrero *mandalorian*. Dotado de un *Jet Pack*, un misil en la espalda, dos pistolas e incluso un lanzallamas, **Jango** es una verdadera navaja suiza con patas que el jugador aprenderá a utilizar a lo largo de 18 fases en las que desafiará a la gravedad y el sentido común, saltando de rascacielos en rascacielos mientras se bate a tiro limpio con todas las mafias de la galaxia. A excepción, quizá, de *Tie Fighter*, este es el primer juego de *Star Wars* que te meterá en la piel de un villano. Aunque la secta *Bando Gora* a la que se enfrenta es aún peor, no hay que olvidar que tanto **Jango** como su aliada **Zam Wesell** no son precisamente dos caballeros *Jedi*. Son dos cazadores de recompensas a los que sólo mueve la codicia. Por lo tanto el juego no te penalizará en absoluto si en el transcurso de una refriega mueren unos cuantos civiles e incluso una de las misiones te llevará a matar cientos de guardias republicanos. A diferencia de la mayoría de los juegos surgidos al cobijo de *Star Wars*, ***Bounty Hunter*** ofrece un exquisito acabado gráfico, en el que destaca el tamaño y longitud de los escenarios y el gran esmero con que se han reproducido las principales razas, desde los *droides* a los guerreros *Gamorrean*. Por todo esto y más, no sería aventurado decir que, junto a los *Rogue Squadron* y *Rogue Leader*, ***Bounty Hunter*** es lo mejor que ha dado el universo *Star Wars* al mundo de las consolas.

<A lo largo de 18 fases, Jango Fett recorrerá el universo S.W. De la arena de Tatooine a los rascacielos de Coruscant>

Zam Wesell acompañará a Jango en esta aventura.



S.W. BOUNTY HUNTER

LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] La mecánica, los gráficos, el sonido...
- [+] Las intros. Dignas de la Industrial Light & Magic.
- [+] El impecable sistema de cámaras.
- [+] El doblaje es idéntico al de la película.

GRÁFICOS: Escenarios gigantescos y perfectamente reconocibles (Tatooine, Coruscant...). Buen uso del color.	9.2
AUDIO: Efectos de sonido diseñado por Skywalker Sound y en Dolby Surround Pro Logic II. Fantástico doblaje en castellano.	9.0
JUGABILIDAD: No tendrás ni un sólo problema con las cámaras ni con el control del personaje. Mecánica bastante atractiva.	9.2
DURACIÓN: Las 18 extensas fases te mantendrán bastante ocupado y los extras son un magnífico añadido, sobre todo el cómic.	8.8

CONCLUSIÓN

Será su calidad gráfica, su mecánica o la participación de la ILM y Skywalker Sound... Algo hace diferente a Bounty Hunter del resto de adaptaciones Star Wars. Distinto y muy superior.



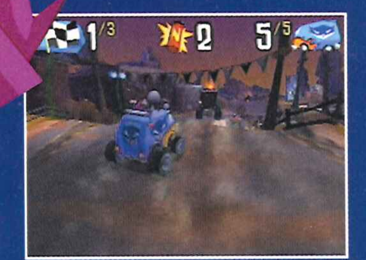

por << Anna >>



Sly realizará un movimiento Raccoonus si pulsas Triángulo.

La venganza del mapache

No hay quien le detenga, **Sly** es capaz de hacer lo que sea con tal de recuperar lo que es suyo. Desde enfrentarse cara a cara contra los discípulos de los ladrones del *Raccoonus*, pasando por descifrar el código de las cajas fuertes, hasta superar una carrera de coches. Y es que, no está solo, pues cuenta con la ayuda de **Bentley**, quien le informa de cómo afrontar las misiones



http://es.playstation.com

SLY RACCOON

Un ladrón de guante blanco osa parodiar al mejor simulador

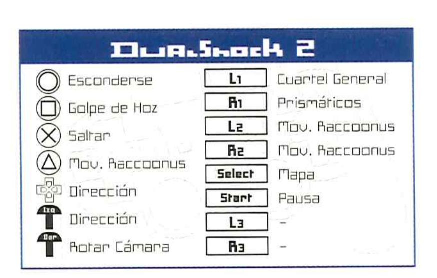
Ficha técnica

- COMPAÑÍA: SONY C.E.
- DESARROLLADOR: SUCKER PUNCH
- DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: PLATAFORMAS 3D
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- ÁREAS: 5
- NIVELES: +30
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 49 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 59.99€



Han pasado 5 meses desde que vimos por primera vez este fascinante juego y su título ha cambiado en cada *beta* que **Sony** nos ha facilitado. Al principio se titulaba *Sly Cooper*, luego *Sly Raccoon* y por fin sabemos el por qué de esta dubitativa cuestión. **Sly** es un actor al que todo el mundo conoce por su nombre artístico, **Cooper**, y ha sido contratado por una productora para dar vida a **Raccoon**, un ladrón de cuna, en una película de espías. Este peculiar detalle lo descubriremos durante la *intro* jugable donde, mientras aprendemos a manejar los movimientos básicos del protagonista, irán apareciendo los nombres del reparto de la «película/juego». Además, si el jugador logra completar la aventura del *Thievius Raccoonus* conseguirá finalizar la producción cinematográfica, pues dispondrá de las 16 secuencias necesarias para realizar el montaje del largometraje. El cual posee un argumento típico de las películas del agente 007, *James Bond*, y, sin embargo, un desarrollo que se acerca más al estilo de las dispares producciones de **Rick Friedberg**, *Espía Como Puedas*. Y es que bajo una sinopsis seria y pura, aflora una estética cómica y una parodia al mejor simulador de Espionaje, *Metal Gear Solid*.

Procedente de una de las familias más legendarias de ladrones de joyas, **Sly** es el Heredero Universal de uno de los tesoros más preciados entre los cacos de guante blanco: el *Thievius Raccoonus*. Un libro en el cual todos sus antepasados escribieron los mayores secretos sobre el arte del robo y que hace 10 años cayó en manos de 5 malvados ladrones para dividirlo y repartirlo por distintos lugares de la capital francesa. Ahora, **Raccoon** debe recuperarlo y para ello contará con la ayuda de **Bentley**, quien le informará desde el Cuartel General de cómo ha de afrontar las misones, y de su innata condición de espía. Es capaz de sortear cualquier tipo de obstáculo gracias a que posee infinidad de movimientos que irá aprendiendo según recupere las páginas del *Raccoonus* y pasar desapercibido utilizando las ya conocidas técnicas del afamado **Snake**. Otro de los aspectos que se asemejan a la obra intemporal de **Hideo Kojima** es la aparición de las torres de vigilancia, pues un paso en falso por sus inquisidores faros y todo habrá terminado. Pero no nos confundamos, simplemente se trata de una parodia. Es cierto que contiene elementos de espionaje, acción y aventura, pero la esencia de la obra de **Sucker Punch** son las plataformas. Tendremos que reunir un cierto número de

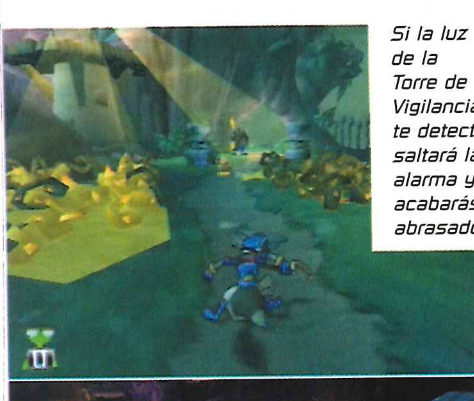


DualShock 2

○	Esconderse	L1	Cuartel General
□	Golpe de Hoz	R1	Prismáticos
✕	Saltar	L2	Mov. Raccoonus
△	Mov. Raccoonus	R2	Mov. Raccoonus
Cruceta	Dirección	Select	Mapa
Izq	Dirección	Start	Pausa
Der	Rotar Cámara	L3	-
		R3	-

Descifra el código de las cajas fuertes reuniendo una cierta cantidad de botellas y recuperarás una página del *Raccoonus*. Así **Sly** aprenderá una nueva habilidad.

<En Sly Raccoon la técnica del cell-shading remarca su seña de identidad: la parodia>



Si la luz de la Torre de Vigilancia te detecta saltará la alarma y acabarás abrasado.







Aunque el castor ataca de distintas maneras (con fuego o maza) siempre es vulnerable a la hoz de Sly.

<Sly tendrá que aprender a pasar desapercibido ante el enemigo>





Los autores del robo

Cinco fueron los que sustrajeron el libro sobre el arte del robo y **Sly**, 10 años después, debe hacerles frente para recuperarlo. Descubre cuáles son sus rutinas de ataque, atízales con la hoz y el *Raccoonus* será tuyo.





Guía del buen ladrón



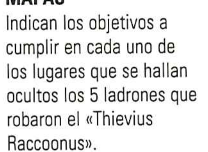
MAPAS
Indican los objetivos a cumplir en cada uno de los lugares que se hallan ocultos los 5 ladrones que robaron el «Thievius Raccoonus».



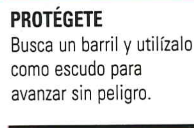
CUARTEL GENERAL
Sly podrá ponerse en contacto con el Cuartel General en cualquier momento para recibir información y consejos sobre lo que ha de hacer.



LLAVE MAESTRA
Encuentra en cada nivel las llaves necesarias para acceder a otra área.



MINIJUEGOS
Pruebas para recuperar parte de la herencia. Unas en submarino y otras...



PROTÉGETE
Busca un barril y utilízalo como escudo para avanzar sin peligro.



EXPEDIENTE POLICIAL
Según avances en la aventura activarás 16 interesantes secuencias.

de espionaje con estilo, humor e ingenio

botellas, en cuyo interior se hallan las pistas necesarias para descifrar el código de las cajas fuertes que se encuentran en cada uno de los niveles y, debido a su ajustada dificultad, habrá que coleccionar como mínimo 100 monedas doradas para conseguir una vida extra. Asimismo, **Sly** dispondrá como arma una hoz multiusos, con la que además de atacar a sus enemigos, usará como ganzúa para desplazarse por cuerdas y aros. Además, el control sobre el personaje es preciso, sencillo de manejar y en algunas misiones habrá que conducir un coche o un mini submarino para derrotar al enemigo. Son pruebas a modo de minijuegos en los que el usuario podrá jugar las veces que desee con el fin de mejorar los tiempos. Sin duda, una jugabilidad variada, fácil y, sobre todo, divertida.
Pero lo más destacado de ***Sly Raccoon***, y que le hace diferente de los demás plataformas aparecidos en estos últimos meses, es su diseño gráfico. Las fases están concebidas como enormes extensiones de terreno que el jugador podrá recorrer con total libertad y para ello, los programadores, han utilizado la técnica del *cell-shading* concediendo a los personajes y escenarios una estética *cartoon*. Y no nos confundamos pues, aunque este detalle pueda otorgarle un cierto aire infantil, es fundamental para remarcar su seña de identidad: la parodia. Por otro lado, el motor gráfico







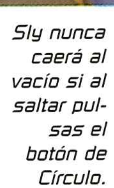
empleado se mueve a gran velodad sin necesidad de que la imagen sufra ralentizaciones o que la movilidad de la cámara sea incoherente. Lo único que se echa en falta en este genial apartado, es la inclusión de algunas animaciones del protagonista, pues es inexpresivo y estático, y lo único que posee vida y se mueve con cierto realismo es la cola rayada del mapache que flamea al son de sus movimientos. Asimismo, el diseño de personajes secundarios (sobre todo el de los rivales) es poco variado, pues durante nuestro viaje por las 5 áreas del juego sólo veremos 6 clases de enemigos comunes (castores, perros, animales esperpénticos, etc.) los cuales aplican distintos tipos de ataque con efectos visuales muy poco vistosos. Por otra parte, aunque no posee el humor de *Ratchet & Clank*, el desparpajo y las contestaciones de **Sly** a sus rivales y camaradas no tienen ningún desperdicio. Además, las voces que se han encargado de doblar al castellano los personajes del juego son conocidas en el panorama español.



Sly nunca caerá al vacío si al saltar pulsas el botón de Círculo.

SLY RACCOON

LO MEJOR Y LO PEOR
[+] Estética cartoon bastante remarcada.
[+] La parodia al gran simulador de espionaje.
[+] Infinidad de movimientos de ataque.
[–] Escasa variedad de tipos de enemigos.



GRÁFICOS: El uso del cell-shading permite remarcar su carácter de parodia. El motor gráfico se mueve deprisa sin ralentizaciones.	9.0
AUDIO: En cada nivel escucharemos una composición musical que se ajusta al tipo de misión. Buen doblaje al castellano.	8.9
JUGABILIDAD: Con tan sólo tres botones haremos infinidad de movimientos y el control sobre el personaje es muy preciso.	9.0
DURACIÓN: 5 áreas que contienen alrededor de 7 misiones, más la eliminación del final boss. El 100% sólo se consigue con dedicación.	8.8

CONCLUSIÓN
Plataformas hay muchos, pero como este ninguno. El sigilo y la estrategia, el humor y la caricatura. Una mezcla explosiva para parodiar, en este género, al mejor simulador de Espionaje.

PlayStation 2 Revista Oficial - España
9.0 (sobre 10)
PUNTUACIÓN OFICIAL

TEST

por << Doc >>

LOS SIMS

http://www.lossims.com

<Después del éxito obtenido en el mundo del PC, el simulador más famoso de Maxis llega a PlayStation 2>

Ficha Técnica

- COMPAÑÍA: EA GAMES
- DESARROLLADOR: EDGE OF REALITY
- DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: SIMULADOR
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1 - 2
- MODOS DE JUEGO: 3
- NIVELES: 6
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 1593 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 65.95€

DualShock 2

◯	Paredes	L1	Pausar Acción
▢	Seguir Sim	R1	Adelantar Acción
✕	Seleccionar	L2	Elegir Sim
△	Cancelar	R2	Elegir Sim
✥	Dirección	Select	Reset Posición
Izq	Mover puntero	Start	Pausa/Menú
Der	Zoom/Girar	L3	-
		R3	-

El título más vendido de la historia del **PC** llega al fin a las consolas, en una particular versión que incluye elementos de *Los Sims, Más Vivos Que Nunca* y *House Party*. A grandes rasgos, la saga *Sims* podría definirse como un simulador de vida real; los usuarios de **PC** llevan más de dos años experimentando miles de sensaciones con el título de **Maxis**, desde la compra y decoración de su propia casa, hasta el matrimonio y la adopción de un niño. Para prosperar en ***Los Sims*** deberemos preocuparnos por factores como la alimentación de nuestros personajes, su higiene, su comodidad e incluso sus ganas de acudir al cuarto de baño. Para satisfacer dichas necesidades, el juego ofrece multiples posibilidades, dependiendo del dinero que nuestros personajes posean, desde jugar al ordenador (que también servirá para buscar trabajo) hasta introducirse en un *jacuzzi* con otros tres amigos o amigas (con lo cual aumentaremos los factores comodidad, diversión y sociable). El adictivo y original desarrollo de ***Los Sims*** nos llevará de un lado a otro continuamente, satisfaciendo las necesidades de nuestros personajes y, a la vez, comprando nuevos elementos decorativos, electrodomésticos, cultivando nuestro cuerpo o nuestra mente para ascender en el trabajo e incluso fraguando amistades que más tarde podrían acabar en pareja estable. Los tejanos **Edge Of Reality** han sido los encargados de desarrollar la versión para **PS2** que, según **Maxis**, conserva intacta la esencia de la saga original de *Los Sims* a la vez que resulta un título completamente diferente, con un nuevo motor gráfico y con novedades en casi todos sus campos. **Edge Of Reality** ha diseñado un accesible sistema de control que, sustituyendo el puntero de la versión original para **PC** de *Los Sims*, permite girar y hacer *zoom* en tiempo real sobre cualquier zona del mapeado, gracias a que su motor gráfico ha sido rediseñado casi en su totalidad. Al contrario que en la versión **PC**, en la que lo único mostrado en 3D eran los personajes, en ***Los Sims*** para **PlayStation 2** los elementos son poligonales y prácticamente todos se ven afectados por la cantidad de luz que impera en cada habitación y, dependiendo del material (ventanas, parqué, etc.) mostrarán reflejos de todo tipo. Las limitaciones de Vídeo-RAM de



2 Jugadores
Esta versión ofrece la posibilidad de jugar tanto en modo Cooperativo como en Competitivo.

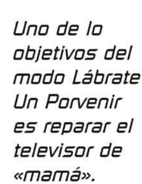
Lábrate Un Porvenir

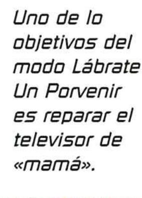
Modo exclusivo para PlayStation 2

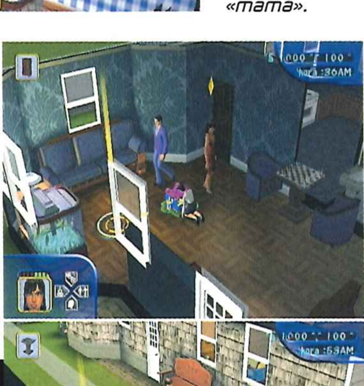
Este nuevo modo está compuesto por seis diferentes niveles por los que iremos avanzando a medida que completemos un determinado número de objetivos. En lugar de concentrarnos en la creación y decoración de nuestra casa, tendremos que completar objetivos tales como estudiar mecánica para poder reparar el televisor, dar una fiesta por todo lo alto para encontrar un nuevo compañero de piso o ascender en el trabajo.



Los vecinos se acercarán a la puerta de los nuevos inquilinos para intimar con ellos. En esta imagen, la pareja controlada por el jugador recibe la visita de sus nuevas vecinas.







Uno de lo objetivos del modo Lábrate Un Porvenir es reparar el televisor de «mamá».

Tan real como la vida misma



Los instrumentos musicales aumentarán la diversión y la creatividad de los personajes.

PS2 han obligado a **Edge Of Reality** a limitar el tamaño de las casas (sólo pueden tener planta baja) y el número de elementos y texturas que en ellas podremos incluir. Junto al nuevo *engine* 3D, la novedad más importante la encontraremos en su jugabilidad, ya que los programadores han añadido un original modo de juego, exclusivo para **PlayStation 2**, llamado Lábrate Un Porvenir. En él tendremos que superar seis niveles localizados en seis diferentes casas ya amuebladas y decoradas, completando un cierto número de objetivos tan dispares como el aprendizaje de cierto nivel de mecánica para reparar un televisor o la planificación de una fiesta para encontrar un nuevo compañero de piso. Esta nueva modalidad no sólo sirve de apoyo al modo *Sims* original, sino que también servirá como excusa para descubrir otros elementos (un total de 15 exclusivos para **PS2**), nuevos atuendos (que irán añadiéndose a medida que hagamos más amigos) y 7 diferentes minijuegos para dos jugadores. Dichos minijuegos nos obligarán a competir contra nuestro oponente por conseguir amigos en el menor tiempo posible, por convencer a un grupo de personas para que nos dejen la mayor cantidad de dinero, etc. Aunque el modo Lábrate Un Porvenir ha sido diseñado para un solo jugador, en el modo clásico tendremos la oportunidad de conectar un segundo mando y controlar a nuestra familia de **Sims** entre dos diferentes personas (por medio de un eficiente *split screen* diagonal). **Edge Of Reality** ha conseguido adaptar el control y el desarrollo del mejor simulador creado por **Maxis** a **PlayStation 2**, sin dejarse atrás ni un solo detalle e incluso añadiendo una buena cantidad de extras.

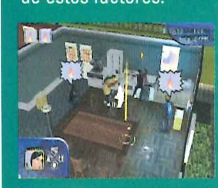
Detalles

COMPRA
A través de este intuitivo menú podremos adquirir todo tipo de objetos y elementos decorativos.

CONSTRUCCIÓN
Los Sims te permitirá crear tu propia casa y personalizar cada uno de sus rincones en función de tu dinero.

CREA TUS SIMS
En Lábrate Un Porvenir podrás elegir el aspecto y las características de tu **Sim**.

MOTIVOS
Tendremos que mantener en buenas condiciones cada uno de estos factores.



EVENTOS
En ***Los Sims*** puede ocurrir de todo: incendios, inundaciones, robos...

LOS SIMS

LO MEJOR Y LO PEOR

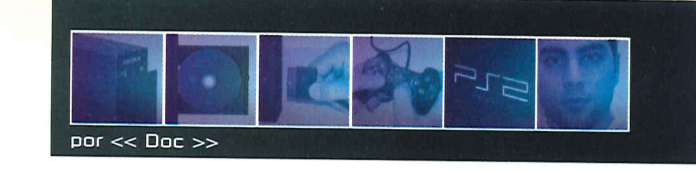
[+] Su mecánica y desarrollo son de lo más original.
[+] Su engine 3D es mucho más vistoso que el de PC.
[−] Al principio es algo complicado mantener a un Sim.
[−] A algunos jugadores podrá resultarles aburrido.

GRÁFICOS: Su motor gráfico, completamente en 3D, supera en espectacularidad y calidad al creado para la versión PC.	9.0
AUDIO: Los usuarios de PC reconocerán cada una de las melodías y, sobre todo, las expresivas e incomprensibles voces del juego.	8.7
JUGABILIDAD: Por si no es suficiente con la jugabilidad de Los Sims, esta versión incluye más opciones y modo para dos jugadores.	9.3
DURACIÓN: Junto a las 20/25 horas de juego de Lábrate Un Porvenir, hallaremos ilimitada diversión con el modo clásico de Los Sims.	8.8

CONCLUSIÓN

Edge Of Reality se las ha arreglado para convertir un complejo título, creado exclusivamente para PC, en un sencillo y accesible simulador que agradará a todo tipo de jugadores.





I.A.
Todos los enemigos de ***NightFire*** hacen gala de una altísima inteligencia artificial. Si somos detectados, los enemigos accionarán la alarma, se esconderán tras los objetos esperando el momento para atacar, etc.

http://007.ea.com

007: NIGHTFIRE

La nueva aventura de Bond creada en exclusiva para consola

Ficha Técnica

- **COMPAÑÍA:** ELECTRONIC ARTS
- **DESARROLLADOR:** EA GAMES
- **DISTRIBUIDOR:** ELECTRONIC ARTS
- **PAÍS DE ORIGEN:** ESTADOS UNIDOS
- **GÉNERO:** SHOOT'EM-UP 3D
- **FORMATO:** DVD-ROM
- **JUGADORES:** 1-4
- **MULTIJUGADOR:** 13 MODALIDADES
- **ESCENARIOS:** 12
- **TEXTO-DOBLAJE:** CASTELLANO-CAST.
- **NIVELES DIFICULTAD:** 3
- **MEMORY CARD:** 81 KB
- **OPCIÓN 50/60 HZ:** NO
- **PVP RECOMENDADO:** 65.95€

ΔΧΟΠ Coincidiendo con el 40 aniversario de la creación de **James Bond**, **Electronic Arts** pone a la venta su esperado ***NightFire***, título inspirado en la obra de **Ian Fleming** que, sin estar basado en ninguno de los filmes protagonizados por **Pierce Brosnan**, utiliza la imagen del actor británico, dando a su título un aspecto de lo más cinematográfico. Siguiendo una mecánica similar a la de *Agente En Fuego Cruzado*, primer título protagonizado por **James Bond** creado para **PlayStation 2**, ***007: NightFire*** ofrece al jugador una experiencia inigualable, con un desarrollo que se apoya mayoritariamente en el *shoot'em-up* 3D, pero que aborda diferentes géneros como la conducción o la simulación aérea. Cada uno de los 12 niveles de que consta el título de **Electronic Arts** nos transportará a diferentes localizaciones repartidas por todo el mundo (París, Japón, etc), e incluso el espacio exterior, donde tendremos que evitar el lanzamiento de unos destructivos misiles sobre la tierra enfundados en un traje de astronauta. La naturaleza aventurera de **Bond** nos pondrá en multitud de situaciones diferentes, en las que tendremos que hacer uso de multitud de *gadgets* preparados por **Q**

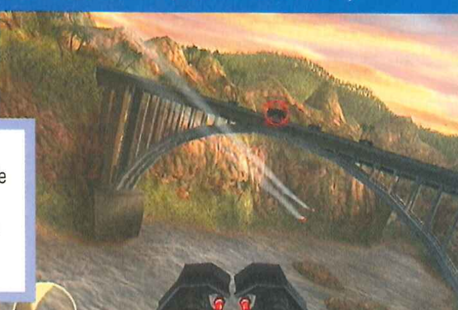


DualShock 2

○	Cambio Visión	L1	Apuntar Manual
□	Cambio Visión	R1	Disparo
✕	Agacharse	L2	Usar/Recargar
△	Saltar	R2	Disparo Alt.
Cruceta	Arma/Gadget	Select	-
Izq	Avanzar/Strafe	Start	Pausa/Menú
Der	Girar/Apuntar	L3	-
		R3	-

(reloj-láser, garfio, decodificador, etc), y pilotar toda clase de vehículos. Junto a su famoso **Aston Martin**, que en esta ocasión es capaz de convertirse en un submarino, **Bond** será capaz de montar en trineo, en un 4x4, en un aeroplano y manejar sofisticados sistemas de defensa antiaérea, entre otras cosas. El control y la jugabilidad de ***NightFire*** han sido especialmente cuidados, tanto en las escenas basadas en *shoot'em-up* 3D como en los niveles de conducción, encadenando niveles cuyo desarrollo difiere totalmente, dando al jugador la sensación de estar jugando a un mismo juego de principio a fin. ***007: NightFire*** ha resuelto muchos de los pequeños errores jugables que sólo los más expertos del género fueron capaces de detectar en *Agente En Fuego Cruzado*, como la sencillez y la monotonía de su desarrollo y la dudosa detección de impactos de los enemigos, aunque esto último seguirá ocasionando algún que otro quebradero de cabeza a los expertos de *Quake* o *Counter-Strike*. Mientras que ciertas armas como la **Desert Eagle** son capaces de tumbar a cualquier enemigo con un par de impactos, eliminar a cualquier oponente con una **Uzi** (sin apuntar directamente a su cabeza) en algunas ocasiones nos obligará a descargar todo un cargador sobre su cuerpo. No ocurrirá así en los niveles de conducción, donde los daños ocasionados y recibidos dependerán en gran medida del tipo de munición utilizada. El control de ***NightFire*** es de lo más preciso y dinámico, y el desarrollo de cada uno de los niveles es mucho más estratégico que en la anterior entrega, asemejándose al que para muchos se ha convertido en el rey de los *shoot'em-up*

VEHÍCULOS
James Bond utilizará todo tipo de vehículos, desde un aeroplano armado con un lanzamisiles hasta su nuevo deportivo, capaz de introducirse bajo el agua.





GADGETS
Q nos proveerá con todo tipo de *Gadgets* como un decodificador, un láser-reloj y unas gafas nocturnas.



ARMAMENTO
Bond tendrá a su disposición desde su famosa **Walther PPK** hasta rifles con visión termal en su mira.



ESCENARIOS
En esta nueva aventura, **Bond** irá desde el corazón de París hasta el espacio exterior.



MOTOR GRÁFICO
EA ha conseguido incluir el doble de detalle en los escenarios y mantener un *framerate* estable.



TUTORIAL
Al comienzo de la aventura, tendremos que completar un vistoso tutorial.



INTRODUCCIÓN
007: NightFire presenta una introducción similar a las que nos tienen acostumbrados las películas de **Bond**.



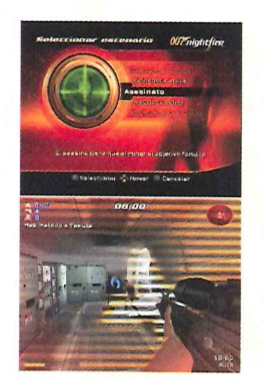
AYUDA Y CARGAS
Las pantallas de carga nos ofrecerán interesantes pistas para completar el nivel con éxito.

<La espectacularidad de sus gráficos es comparable a la de un filme de Bond>



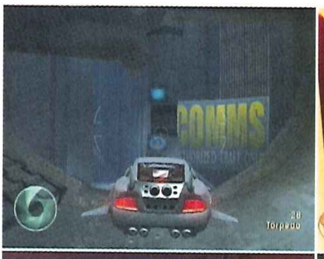
Cada uno de los escenarios del juego posee una marcada ambientación gobernada por los más impresionantes efectos climáticos y de iluminación.

Multijugador
El más completo modo multiplayer
Junto al modo historia, ***007: NightFire*** ofrece un completísimo modo multijugador para hasta cuatro personas, provisto de un total de 13 variantes diferentes (demolición, capturar la bandera, asesinato, protección...).



para consola, *TimeSplitters 2* (con el que comparte incluso el sistema utilizado para apuntar). En lo que respecta a modos de juego, además de incluir la posibilidad de completar en varias ocasiones los niveles del modo Historia (para conseguir las ansiadas medallas), ***007: NightFire*** presenta un completísimo modo *Multiplayer* para cuatro jugadores, representados por cuatro diferentes personas a través de un eficiente *split-screen* y un *multitap* o, en el caso de jugar sólo, por tres *bots* de inteligencia y aspecto ajustable. Al igual que ocurrió con *Agente En Fuego Cruzado*, la calidad visual de ***NightFire*** destaca sobre todos los demás aspectos del programa, presentando un colorista apartado gráfico, repleto de detalles y efectos de iluminación, a la vez que conserva un altísimo *frame rate*, sin apenas saltos ni ralentizaciones. Los escenarios han sido magistralmente ambientados, con una iluminación que afecta a todos sus elementos de forma dinámica y estática (las sombras «dibujadas» junto a elementos inmóviles cumplen su papel de un modo sorprendente). Sin duda, es en los escenarios en los que manejamos algún tipo de vehículo donde el motor gráfico muestra su mejor cara, en ellos decenas de detalladísimos elementos pasarán ante nuestros atónitos ojos, mientras se suceden a toda velocidad todo tipo de explosiones, saltos y las más impresionantes escenas generadas por el motor gráfico del juego. En el caso de ***NightFire***, resulta imposible valorar el apartado gráfico tan sólo por su calidad técnica, debido sobre todo a la gran cantidad de impactantes escenas que atesora, como si de un auténtico filme protagonizado por **James Bond** se tratase. La saga **007** ha evolucionado en todos sus aspectos, ***NightFire*** es casi inalcanzable visualmente por sus competidores e incluye una jugabilidad y un desarrollo que deja olvidada la simplicidad de *007: Agente En Fuego Cruzado.* ▮

<NightFire mezcla diferentes géneros de un modo magistral>

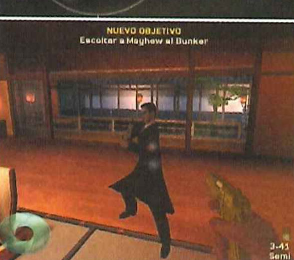












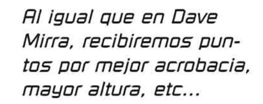
007: NIGHTFIRE

LO MEJOR Y LO PEOR
- [+] El motor gráfico de NightFire es impresionante
- [+] Cada nivel es un mundo
- [−] La detección de impactos resulta algo extraña
- [−] Puede quedarse algo corto para los expertos

GRÁFICOS: NightFire reune en un solo título la espectacularidad de los filmes de Bond con un engine 3D de una calidad envidiable.	9.3
AUDIO: La inconfundible banda sonora de Bond se encuentra intacta. Las voces en castellano parecen sacadas de una película.	9.2
JUGABILIDAD: NightFire no solo mezcla diferentes géneros, además, cada uno de ellos resulta divertido, jugable y adictivo.	9.2
DURACIÓN: Tanto su modo para un sólo jugador como su multiplayer resultan bastante más completos que en 007: AEFC.	9.0

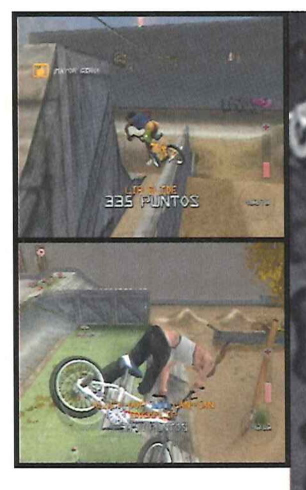
CONCLUSIÓN
007 NightFire evoluciona el concepto creado con Agente En Fuego Cruzado, ofreciendo una experiencia sin igual al jugador, mientras mantiene todos sus apartados muy por encima de la media.

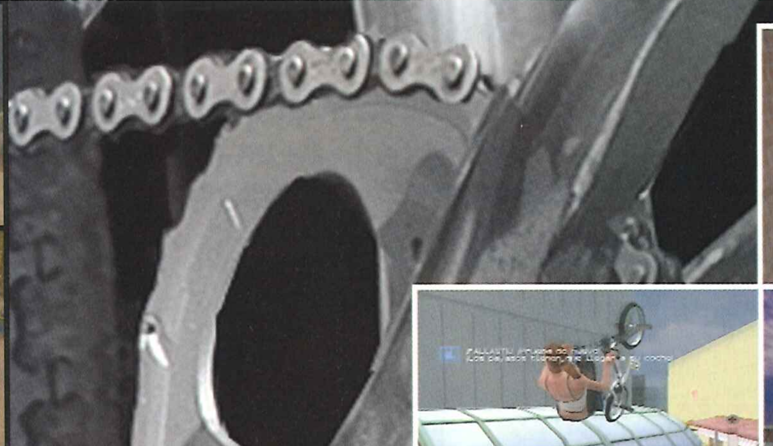
PlayStation 2 Revista Oficial - España
9.2 (sobre 10)
PUNTUACIÓN OFICIAL

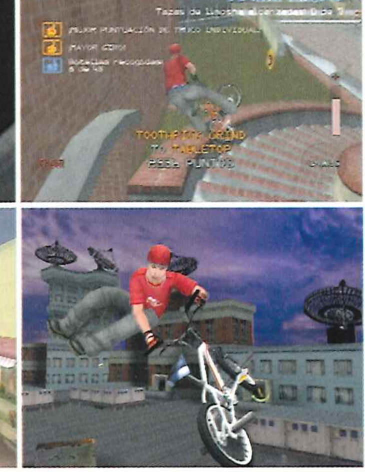


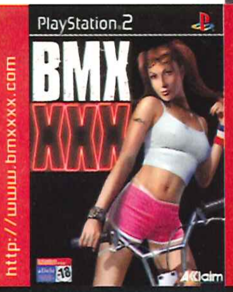
Aunque el control es algo tosco, es más fácil guardar el equilibrio grindando.

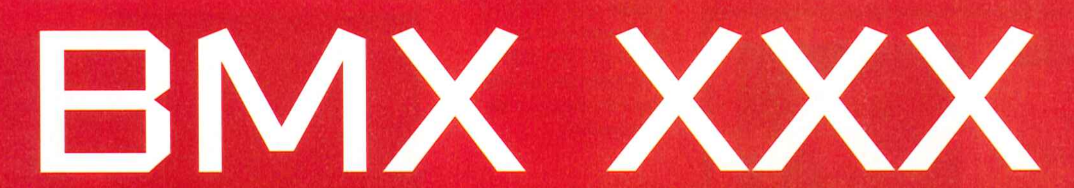
Al igual que en Dave Mirra, recibiremos puntos por mejor acrobacia, mayor altura, etc...











BMX XXX

El juego más «desvergonzado» llega a Europa sin censurar

Ficha técnica

- COMPAÑÍA: ACCLAIM
- DESARROLLADORA: Z-AXIS
- DISTRIBUIDORA: ACCLAIM
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: DEPORTIVO
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- PERSONAJES: 13+4 EDITADOS
- CIRCUITOS: 8
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 225 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 59,95€

DualShock 2

○ Cambio		L1	Girar/Derrapar
□ Truco		R1	Girar/Derrapar
✕ Pedalear/Salto		L2	Girar/Derrapar
△ Grind/Freno		R2	Girar/Derrapar
Dirección		Select	-
Izq Dirección		Start	Pausa/Comenzar
Der -		L3	-
		R3	-

AXNO

El género del deporte alternativo, liderado por *Tony Hawk's Pro Skater*, recibe una nueva vuelta de tuerca de manos de **Z-Axis**, creadores de la saga *Dave Mirra*, uno de los primeros títulos deportivos basados en la disciplina del BMX. ***BMX XXX*** ofrece una experiencia jugable muy evolucionada con respecto a los anteriores títulos basados en el BMX distribuidos por **Acclaim**, pero donde ***XXX*** marca la diferencia es en lo adulto y lo cómico de su argumento y desarrollo. Cada una de las misiones a completar nos obligará a realizar las más estúpidas proezas imaginables sobre una bicicleta, como transportar prostitutas hasta su «local» o entretener a un grupo de mendigos para que, el mimo, conocido por su sangre fría y su capacidad para mantenerse completamente quieto, pueda largarse de su puesto para «evacuar». En el planteamiento de las misiones radica el factor cómico, mientras el factor adulto recae sobre el estilo visual utilizado por **Z-Axis**. La mayoría los personajes femeninos del juego muestran su cuerpo sin ningún pudor, dentro de unos límites, (*top-less*), y la mayor recompensa que podremos conseguir en cualquiera de los niveles es la posibilidad de entrar al local de *striptease* situado en cada uno de los niveles. En ellos podremos observar un pequeño baile, grabado en formato **MPEG-II** en el DVD, de una voluptuosa bailarina de un reputado club de **Manhattan**. El control de las bicicletas es muy similar al de *Dave Mirra BMX 2*, con alguna que otra acrobacia añadida y muchas más posibilidades en el control. El sistema utilizado por **Z-Axis** para mantener el ritmo en cada una de las partidas se asemeja al de *Tony Hawk's 4*, el contador de tiempo solo aparecerá al activar alguno de los objetivos, mientras que el final de cada partida llegará cuando, a base de caídas, perdamos toda nuestra energía. Pese a que la tónica general del juego es muy cómica y, al principio, su desarrollo parece accesible a todo tipo de jugador, el planteamiento de cada uno de los enrevesados niveles del juego posee una dificultad excesivamente alta, sólo para los expertos en el género. La consecución de la mayoría de los objetivos es algo rebuscada y muchas de las misiones consisten en encontrar un altísimo número de objetos repartidos por el gigantesco escenario en un tiempo más que ajustado. Si no somos demasiado perseverantes, conseguir completar los 20 objetivos de cada nivel se convertirá en una tarea imposible. Al comienzo de cada partida se nos dará la posibilidad de seleccionar entre diferentes personajes, cada uno de ellos con sus particulares características y bicicletas. Aunque, inexplicablemente, la opción de Creación de Parque ha desaparecido en la versión



Videos *PeepShow*

Si consigues las monedas suficientes, te dejarán pasar al local de *striptease* de cada uno de los escenarios. Como se puede apreciar en la pantalla, la versión PAL del juego carece de cualquier tipo de censura.

El atuendo elegido en el editor de personajes puede ser tan atrevido como el de la pantalla.

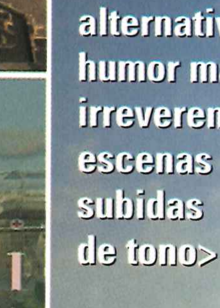
Acrobacias
Con un poco de práctica, conseguirás realizar las más impresionantes acrobacias sobre tu BMX. Más te vale aprenderlas, de lo contrario, te será imposible superar las competiciones...









Al igual que en la saga Tony Hawk's Pro Skater, en BMX XXX podremos realizar todo tipo de manuals y caspers como el que veis en esta pantalla.

<BMX XXX mezcla deporte alternativo, el humor más irreverente y escenas subidas de tono>

final, junto al modo Historia encontraremos la posibilidad de diseñar nuestro propio personaje con todo lujo de detalles (podremos elegir hasta el color de su ropa interior). Gráficamente, el título de **Acclaim** presenta un potente motor gráfico, repleto de detalles, cuyo único fallo radica en la creación de elementos en pantalla, demasiado cercana a la posición del personaje controlado por el jugador. Dicho fallo resulta excusable después de deambular durante unos minutos por los niveles y comprobar que son los más amplios creados jamás para un título de sus características. Si eres un maestro del deporte alternativo, tienes un gran sentido del humor y no quieres esperar a *Tony Hawk's 4*, ***BMX XXX*** es tu juego. ▮


Detalles



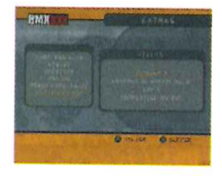
DESAFÍOS
Además de los objetivos normales, seremos retados por otros personajes en los escenarios.



DOS JUGADORES
En este modo podremos competir contra otro jugador en tres diferentes modalidades.



EDITOR DE PERSONAJE
A través de este completo editor, podrás personalizar cada pequeño detalle de tu personaje (incluido el diseño de su lencería).



EXTRAS
BMX XXX atesora una buena cantidad de extras, entre ellos encontraremos vídeos de otros títulos actuales creados por **Acclaim**.

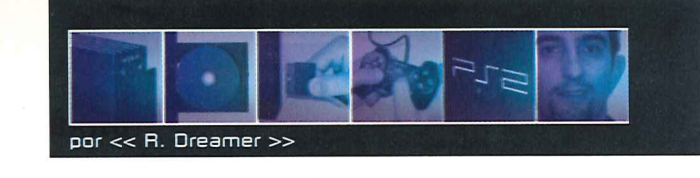
BMX XXX

LO MEJOR Y LO PEOR
[+] Los diálogos son de lo más cómico y descarado.
[+] Su alternativa banda sonora le viene al pelo.
[-] Su dificultad se nos antoja demasiado alta.
[-] Alguien podría sentirse herido por sus diálogos.

GRÁFICOS: BMX XXX retoma el testigo de Dave Mirra 2, evolucionando cada uno de sus apartados, pero sin llegar a la calidad de TH4.	8.8
AUDIO: Su banda sonora está compuesta por temas como Basket Case (Green Day) o My Friends Over You (New Found Glory).	9.2
JUGABILIDAD: El control resulta bastante más confuso que el de la saga Tony Hawk y sus misiones son algo enrevesadas.	8.7
DURACIÓN: La dificultad del título de Z-Axis prolongará su vida útil incluso más allá de lo imaginado en un principio. El Vs. es genial.	8.8

CONCLUSIÓN
Mientras que su cómico desarrollo atraerá a todo tipo de jugadores, sólo los más experimentados en el deporte extremo sabrán exprimir todo lo que BMX XXX puede dar de sí.

PlayStation 2 Revista Oficial - España
8.8 (sobre 10)
PUNTUACIÓN OFICIAL



por << R. Dreamer >>



<El juego guarda un montón de extras entre los que se hallan tres minijuegos de lo más original>



El objetivo de Hikaru, como su predecesor, será capturar a todos los monos para eliminar su amenaza.

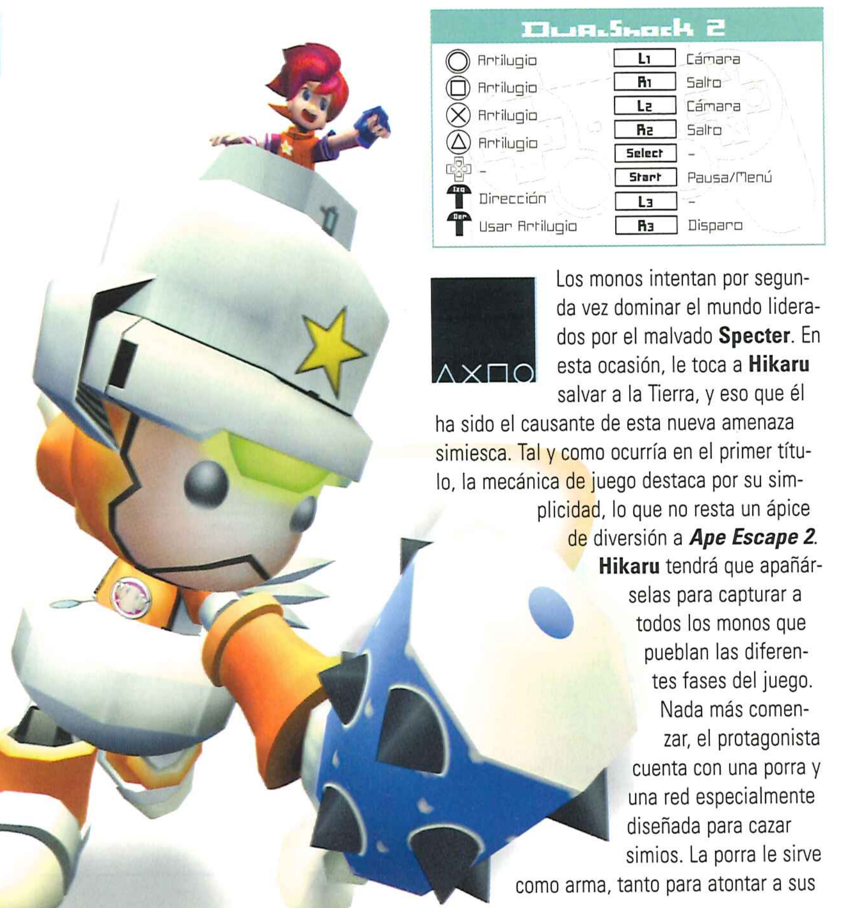
http://www.apeescape2.co

APE SCAPE 2

La última apuesta de Sony se decanta por la diversión

Ficha Técnica

- COMPAÑÍA: SONY C.E.
- DESARROLLADOR: SONY C.E.
- DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: PLATAFORMAS
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- NIVELES: 20
- ARTILUGIOS: 12
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 287 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 59.99€



DualShock 2

○	Artilugio	L1	Cámara
□	Artilugio	R1	Salto
✕	Artilugio	L2	Cámara
△	Artilugio	R2	Salto
Cruceta	-	Select	-
Izq	Dirección	Start	Pausa/Menú
Der	Usar Artilugio	L3	-
		R3	Disparo

Los monos intentan por segunda vez dominar el mundo liderados por el malvado **Specter**. En esta ocasión, le toca a **Hikaru** salvar a la Tierra, y eso que él ha sido el causante de esta nueva amenaza simiesca. Tal y como ocurría en el primer título, la mecánica de juego destaca por su simplicidad, lo que no resta un ápice de diversión a ***Ape Escape 2***. **Hikaru** tendrá que apañárselas para capturar a todos los monos que pueblan las diferentes fases del juego. Nada más comenzar, el protagonista cuenta con una porra y una red especialmente diseñada para cazar simios. La porra le sirve como arma, tanto para atontar a sus presas facilitando así su captura, como para eliminar enemigos. Esto último le reportará a **Hikaru** monedas, que también encontrará a lo largo de cada fase y que puede utilizar en la Máquina de Artilugios de la Estación de Viaje para obtener todo tipo de objetos: chalecos (vidas), galletas (salud), fotos, cómic, melodías, vídeos y, por supuesto, los tres minijuegos. La Estación de Viaje será el lugar de descanso entre nivel y nivel, además de contar con la opción para grabar partida, también está el Centro de Ocio, donde pueden verse una completa enciclopedia con todos los tipos de mono que se capturen, los vídeos, bandas sonoras, cómic e imágenes que se hayan comprado. También se dispone de un Entrenador de Artilugios para aprender los entresijos de cada uno de ellos antes de entrar en una misión. El Rincón de Minijuegos que se activará una vez se haya adquirido el primero, y por último el Teletransporte que nos conducirá directamente a cada fase. Los primeros niveles de ***Ape Escape 2*** resultan bastante sencillos, realmente han sido concebidos para enseñar al jugador el control del personaje. Pero según se avanza, la cosa se complica (nunca llega a límites extremos) al tener que resolver diversas situaciones, utilizando el artilugio adecuado para encontrar algún mono en un lugar aparentemente inaccesible, o abrir un camino que nos permita inspeccionar nuevas zonas.

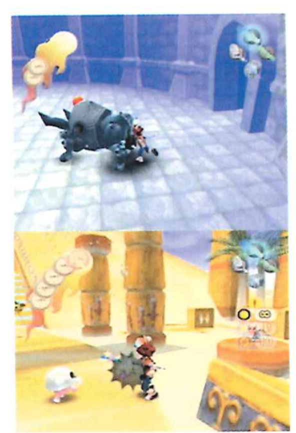
Final Bosses

La banda de los cinco monos

Intercalando las misiones, hay una serie de combates contra los componentes de una banda de monos que apoya a **Specter. Hikaru** tendrá que utilizar todas sus habilidades y artilugios para derrotar a cada uno de estos personajes para continuar avanzando en el juego.



Pipotchi ayudará a Hikaru durante la aventura ofreciendo valiosas pistas.





Minijuegos

Hasta tres diferentes

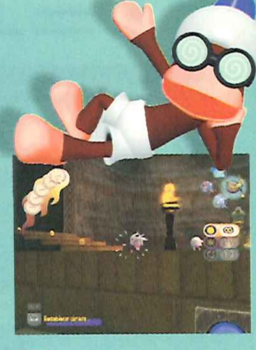
Un divertido juego de baile, aunque bastante simple. Uno desesperante de fútbol muy original, con balones de piedra, con pinchos, etc. Y el más divertido es el Mono Escalador, donde hay que subir por lianas para recoger un determinado número de bananas en un tiempo récord.



Cada fase sólo requiere un número de simios, pero se puede volver a visitar más tarde para coger al resto y obtener un 100%. Los escenarios de ***Ape Escape 2*** resultan variados y se ha cuidado en extremo su diseño, optando por un tono colorista que conforma un apartado gráfico muy sólido. Aunque hay que decir que se han visto cosas mucho mejores en **PS2**. Sus desarrolladores se han molestado incluso en reproducir un pueblo español, plaza de toros incluida, y con una melodía que simula un pasodoble pero con el peculiar estilo «Ape Escape». También resulta variado el aspecto de los diferentes monos, pero como suele ocurrir en el género de plataformas destacan los jefes finales con originales patrones de ataque y un total de ocho enfrentamientos. Completar los niveles no supone un gran esfuerzo, en su mayoría son muy lineales. Sólo cuando haya que buscar algún mono perdido podemos encontrarnos en apuros, entonces bastará con utilizar el radar para localizar a nuestra víctima y encontrar la mejor manera de capturarlo. Sólo cuando hayamos cazado a todos los monos del juego estaremos en disposición de jugar con **Spike**, el protagonista del primer *Ape Escape*. Con él es posible revivir de nuevo la aventura y recoger monedas para completar las colecciones del Centro de Ocio. En cuanto a los minijuegos, éstos se convierten en una interesante opción para no olvidar ***Ape Escape 2*** en una estantería. El primero se basa en la mecánica de los típicos juegos de baile, aunque las melodías resultan simplonas y no tiene mucha complicación. El de fútbol sí es un reto, porque es difícil de controlar y puede llegar a ser desesperante, pero con un poco de práctica se pueden hacer diabluras. Sin embargo, el último es el más divertido de todos. Hay que recoger un número determinado de bananas, pasando de liana en liana y en un periodo de tiempo.

<Una mecánica sencilla para un juego muy divertido>

Artilugios



TIRACHINAS
Entre los diferentes artilugios hay un tirachinas muy eficaz para activar mecanismos y acabar con enemigos a distancia.



BANANARANG
Este arma desprende un aroma a plátano capaz de sacar de sus escondrijos a los monos hambrientos para que puedan ser capturados.



PISTOLA DE AGUA
Con esta pistola no sólo podrás apagar fuegos que bloquean el camino, también pone en marcha algunas maquinarias.



NADADOR
Cuando **Hikaru** obtiene este objeto será capaz de nadar y bucear con soltura en los canales que pueblan algunas fases del juego.

APE ESCAPE 2

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Un apartado gráfico consistente y vistoso.
[+] Una mecánica de juego sencilla y divertida.
[–] Los primeros niveles son demasiado simples.
[–] En ocasiones la mecánica resulta repetitiva.

GRÁFICOS: El colorido de los escenarios es espectacular, redondeando un apartado gráfico sólido con un estilo muy marcado.	8.7
AUDIO: Melodías acordes con el género y el aspecto del juego, así como los efectos sonoros.	8.5
JUGABILIDAD: El grado ascendente de dificultad es muy apropiado para los principiantes. Cabe destacar los jefes finales.	8.8
DURACIÓN: El juego guarda un montón de extras y secretos, así como tres minijuegos que alargan la vida de este título.	8.5

CONCLUSIÓN

Esta segunda entrega tiene los mismos aciertos e inconvenientes de la primera. Un juego vistoso y divertido, aunque puede resultar algo simple para jugadores muy exigentes.



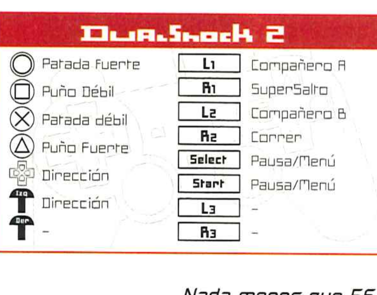


PUNTUACIÓN OFICIAL



DualShock 2

○	Patada Fuerte	L1	Compañero A
□	Puño Débil	R1	SuperSalto
✕	Patada débil	L2	Compañero B
△	Puño Fuerte	R2	Correr
Cruceta	Dirección	Select	Pausa/Menú
Izq.	Dirección	Start	Pausa/Menú
Der.	-	L3	-
		R3	-











SECRET FACTOR
Cada una de las partidas jugadas a ***Marvel Vs. Capcom 2***, en cualquiera de sus modos de juego, irá aumentando los puntos necesarios para comprar personajes, imágenes de la galería de ilustraciones, etc.

Nada menos que 56 son los personajes, repartidos entre los universos Marvel y Capcom, que se dan cita en el más completo beat'em-up 2D de la saga «Vs.» de Capcom.





MARVEL VS. CAPCOM 2

Llega a PlayStation 2 el culmen de la saga «Vs.» de Capcom

ESPECIALES
Los espectaculares súper *combos* de la saga *VS.* aparecen de nuevo en ***MVC2***. Podremos hacerlos con uno, dos y hasta con tres personajes.





Ficha Técnica

- **COMPAÑÍA:** ELECTRONIC ARTS
- **DESARROLLADOR:** CAPCOM
- **DISTRIBUIDOR:** ELECTRONIC ARTS
- **PAÍS DE ORIGEN:** JAPÓN
- **GÉNERO:** BEAT'EM-UP
- **FORMATO:** CD-ROM
- **JUGADORES:** 1-2
- **PERSONAJES:** 56
- **NIVELES:** 7
- **TEXTO-DOBLAJE:** INGLÉS-INGLÉS
- **NIVELES DIFICULTAD:** 8
- **MEMORY CARD:** 57 KB
- **OPCIÓN 50/60 HZ:** NO
- **PVP RECOMENDADO:** 65,95€

La última gran joya del *beat'em-up* 2D, con permiso de la mini-saga *Capcom Vs. SNK 2*, se pone al fin a disposición de los usuarios de **PS2**, dos años después de su aparición en la difunta **Dreamcast** de **Sega**. Tras varias entregas de la saga *VS.*, como *X-Men Vs. Street Fighter* o *Marvel Super Heroes Vs. SF*, **Capcom** evolucionó su característica serie de *beat'em-up* bidimensionales con nuevos personajes, más movimientos y un original sistema de control basado en la utilización de cuatro botones de ataque (en lugar de seis). ***Marvel Vs. Capcom 2: New Age Of Heroes*** presenta una jugabilidad que une la precisión y el sistema de *combos* del primer *Marvel Super Heroes* con las infinitas posibilidades que ofrece luchar con tres personajes. El sistema de «tres contra tres» ideado por **Capcom** permitirá cambiar de personajes casi en cualquier momento, llamar a uno de los dos «reservas» para que realicen un ataque (seleccionado previamente al elegir a los luchadores), e incluso ejecutar especiales con uno, dos e incluso los tres personajes simultáneamente. Las cadenas de *combos* han sido simplificadas (gracias al sistema de cuatro botones) y se han mantenido dentro de un margen «lógico», erradicando casi por completo las típicas combinaciones infinitas de la saga *VS.* Técnicamente, la versión creada por **Capcom** para **PS2** es muy similar a la original, ideada para **Naomi** y **Dreamcast**, aunque en esta ocasión todos sus gráficos están mostrados sin ningún tipo de *anti-aliasing*. Los personajes han sido diseñados siguiendo las pautas clásicas, en dos dimensiones, mientras que todos los escenarios del juego están en tres dimensiones y con una resolución que dobla a la de los *sprites*, mostrando un aspecto muy pixelado que se acentúa con la falta de *anti-alias*. Aunque el principal motivo del lanzamiento de ***MVC2*** en **Japón** es la inclusión de posibilidades *On-line*, dicha opción ha desaparecido con la llegada del juego a **Europa**, algo que resta excesiva calidad al mejor *beat'em-up* bidimensional creado para **PlayStation 2**, por supuesto, con permiso de *Capcom Vs. SNK 2*.

<Marvel Vs. Capcom 2 ofrece un completísimo sistema de juego basado en «tres contra tres»>



PERSONAJES
MVC2 presenta 56 personajes diferentes repartidos equitativamente entre los universos de **Capcom** y **Marvel**.

MARVEL VS CAPCOM 2

LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] Su jugabilidad es accesible a todo tipo de jugador.
- [+] La cantidad y variedad de personajes que posee.
- [-] Las posibilidades On-line han desaparecido.
- [-] La mezcla 2D y 3D de su engine resulta algo sucia.

GRÁFICOS: La diferencia entre los sprites y los escenarios empaña ligeramente un apartado que, de otro modo, sería sobresaliente.	8.8
AUDIO: Las melodías de MVC2, de estilo «funky» (algunas cantadas), son de lo mejor que se ha compuesto para un beat'em-up.	9.3
JUGABILIDAD: MVC2 presenta un evolucionado sistema de juego, basado en la jugabilidad «VS.», repleto de posibilidades.	9.2
DURACIÓN: El modo Vs. y el Secret Factor (la tienda de extras) extenderán la vida de Marvel Vs. Capcom 2 casi indefinidamente.	8.8

CONCLUSIÓN
Aunque carece de modo On-line, Marvel Vs. Capcom 2 se gana a pulso el título de mejor y más completo beat'em-up bidimensional (después de Capcom Vs. SNK 2, por supuesto).

PlayStation 2 Revista Oficial - España
8.9 (sobre 10)
PUNTUACIÓN OFICIAL



por << Némesis >>

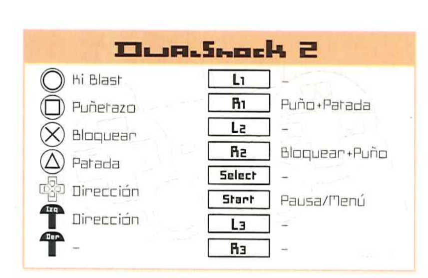
Podrás elegir entre 23 personajes diferentes, todos ellos memorables...



Unas intros sensacionales se encargan de narrar todos los sucesos acaecidos en el manga desde la llegada de Raditz a la muerte de Cell.

http://www.infogrames.com

DRAGON BALL Z BUDOKAI



Misma historia, distintos ángulos Al acabar el juego se desbloquearán capítulos extra con otros protagonistas.

Al fín, el mejor juego de Dragon Ball de todos los tiempos

Ficha Técnica

- COMPAÑÍA: INFOGRAMES/BANDAI
- DESARROLLADOR: BANDAI/DIMPS
- DISTRIBUIDOR: INFOGRAMES
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: BEAT´EM-UP
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- PERSONAJES: 23
- CAPITULOS: 29
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELL-JAPONÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 4
- MEMORY CARD: 44 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 59.95€



Lamentablemente, y a pesar del gran esfuerzo de **Bandai** e **Infogrames** por crear por fin un producto a la altura del magistral manga de **Akira Toriyama**, ***Dragon Ball Z Budokai*** llega tarde, con más de siete años de retraso. Aquí el *boom* **DBZ** hace tiempo que murió. La auténtica razón de ver a Goku protagonizando un *beat´em-up* tan bueno como éste proviene del otro lado del Atlántico, desde EE.UU. Allí se ha desatado una verdadera fiebre **Dragon Ball**, parecida a la que arrasó en España en el año 92, que hace que se agoten los juguetes, los DVD y los juegos protagonizados por los personajes de **Toriyama**. Por ello, **Bandai** se ha currado, como no hizo anteriormente (salvo en el caso del memorable *Dragon Ball* para **PC Engine Super CD-ROM²**), un *beat´em-up* que recoge toda la trama del manga desde la irrupción de Raditz en la tierra hasta la desaparición de Cell. Con un modelado de personajes que recrea fielmente en 3D a los personajes del manga, y unas intros impactantes, los japoneses Dimps narran dos sagas decisivas, la de Namec y la irrupción de los androides del Dr. Gero, a través de una sucesión de combates con diferentes protagonistas. Goku, Gohan, Piccolo o Vegeta irán combatiendo contra enemigos tan reconocibles como la brigada Ginyu, Freezer o Cell en sus diferentes transformaciones. A medida que vayas derrotándoles podrás utilizar estos personajes en el otro gran acontecimiento que ofrece ***DBZ Budokai***, el Gran Torneo de Artes Marciales. Idéntico al que diseñó **Toriyama** para el manga original, el dojo del Torneo recogerá el enfrentamiento entre uno o dos jugadores, ya sea con los personajes estándar o con aquellos que hayan sido mejorados con las técnicas que podrás adquirir en la tienda de Mr. Popo. A cambio de dinero, el ayudante de Dios te proporcionará nuevos movimientos, trajes e incluso las siete bolas para invocar al dragón ShenRon. ***DBZ Budokai*** no puede compararse a los *beat´em-ups* de **Sega** o **Namco**, pero es de lejos el mejor videojuego basado en **Dragon Ball** de toda la historia. Si logras superar el recelo ante tantas mediocridades pasadas con el sello **Dragon Ball**, este grandísimo juego te lo recompensará con creces.

<A través de 29 capítulos diferentes podrás revivir los mejores momentos de un manga legendario>

DualShock 2

○	Ki Blast	L1	-
□	Puñetazo	R1	Puño+Patada
×	Bloquear	L2	-
△	Patada	R2	Bloquear+Puño
Cruceta	Dirección	Select	-
Izq	Dirección	Start	Pausa/Menú
Der	-	L3	-
		R3	-



DBZ BUDOKAI

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Las intros y el diseño de los personajes.
[+] El torneo y la posibilidad de editar las técnicas.
[+] Los menús, todo un homenaje al manga original.
[−] Ha llegado demasiado tarde.

GRÁFICOS: Fieles recreaciones 3D de los personajes y los escenarios del manga original. Las intros son una verdadera pasada.	8.9
AUDIO: La tontería de conservar el doblaje japonés acaba irritando a los diez minutos. La música es idéntica a la de la serie de TV.	8.2
JUGABILIDAD: Ejecutar algunas llaves es algo complicado, pero el esfuerzo acaba mereciendo la pena.	8.6
DURACIÓN: La edición de técnicas y la cantidad de personajes ocultos son un buen reclamo para eternizar el interés del usuario.	9.2

CONCLUSIÓN

No es Tekken ni Virtua Fighter pero nadie le podrá reprochar su fidelidad al manga original. Si alguna vez fuiste un seguidor de D. Ball, no debes pasar la oportunidad de disfrutar de este juego.

PlayStation 2 Revista Oficial - España
9.0 (sobre 10)
PUNTUACIÓN OFICIAL

por << Dani3po >>

SUB REBELLION

Irem resucita un clásico arcade de submarinos

En muchas ocasiones deberemos ascender a la superficie para avanzar.

http://www.virgin.es

Detalles



SÓNAR
Con el botón X activaremos un barrido del radar submarino. Mediante este dispositivo detectaremos enemigos, objetivos y secretos.



TIENDA
Al finalizar cada misión seremos recompensados con fondos dependiendo de nuestra habilidad. Podremos invertirlos en todo tipos de mejoras.

FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: METRO 3D
- DESARROLLADOR: IREM SOFTWARE
- DISTRIBUIDOR: VIRGIN PLAY
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: ARCADE
- FORMATO: CD-ROM
- JUGADORES: 1
- MODOS DE JUEGO: 2
- FASES: 20
- TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: 74 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: SÍ
- PVP RECOMENDADO: 49.95€

Aparecido hace algunos meses en **Japón** bajo el título de *Underwater Unit*, ***Sub Rebellion*** es uno de los juegos más originales que se han desarrollado hasta la fecha para **PS2**. El argumento nos sitúa en un futuro lejano cuando, tras un movimiento sísmico global, la mayor parte de la Tierra queda anegada por las aguas. Los pocos supervivientes luchan en dos facciones enfrentadas, el Imperio y la Resistencia. Lógicamente, tú serás un miembro de este grupo y tendrás a tu disposición un submarino (el *Clonus*) que se encuentra a medio camino entre la tecnología futurista y el estilo retro. A bordo de él tendrás que completar diferentes misiones en ciudades sumergidas, costas y templos bajo el agua. El estilo de juego recuerda a los *arcades* de vuelo clásicos. Contaremos con dos vistas distintas (una trasera y otra interior) y podremos movernos libremente por el mapeado de la zona, ya sea en dirección como en profundidad. El control del vehículo al principio nos resultará complicado, sobre todo por la inercia que provoca el hecho de desplazarse por debajo del agua y por la necesidad de utilizar los botones L y R en todo momento para movernos. Cuando nos acostumbremos, descubriremos que todo es más sencillo de lo que parece. Los objetivos a cumplir aparecerán marcados en rojo, y con la ayuda del sónar (uno de los efectos más logrados del juego) localizaremos a nuestros enemigos y los objetos ocultos que nos proporcionarán fondos. Pese a esta aparente falta de pretensiones en el desarrollo, el juego llega a enganchar. Ya sea por la posibilidad de ir mejorando nuestra nave, por acabar con los enemigos finales o por la ajustada curva de dificultad, el juego no llega a hacerse aburrido en ningún momento. Técnicamente no está a la altura de los últimos lanzamientos más punteros para **PS2**, pero en este caso éso no importa demasiado.

DualShock 2

○	Emerger	L1	Avanzar
□	Disparo	R1	Ascender
✕	Sónar	L2	Retroceder
△	Arma especial	R2	Descender
✚	-	Select	-
		Start	Menú
Izq.	Dirección	L3	-
Der.	Vista Alrededor	R3	-



IN THE HUNT
Este es el título de un shoot'em-up de la vieja escuela que **Irem** lanzó como máquina recreativa y que más tarde versionó para **PlayStation** y **Sega Saturn**.

<Al ir completando las misiones se abrirán nuevas armas y objetos>

SUB REBELLION

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] La sencillez y la inmediata jugabilidad.
[+] La posibilidad de ir mejorando el submarino.
[−] Técnicamente no ofrece nada nuevo.
[−] Te costará hacerte con el control al principio.

GRÁFICOS: Tan sólo el efecto del agua llama la atención. Las texturas son bastante pobres y los escenarios aparecen muy vacíos.	7.9
AUDIO: No hay mucho que destacar en este apartado. La música recuerda a los arcades clásicos y los efectos pasan desapercibidos.	8.0
JUGABILIDAD: Cuando te acostumbres al control descubrirás que el desarrollo de las misiones es calmado pero divertido.	8.7
DURACIÓN: Para tratarse de un juego de estas características es bastante largo, además de contar con objetivos ocultos.	8.6

CONCLUSIÓN

Sub Rebellion es un juego que tan sólo busca hacer pasar un buen rato a los aficionados a los arcades tranquilotes. Su nivel de adicción, sin embargo, puede llegar a ser bastante alto.

PlayStation 2 Revista Oficial - España

8.2 (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL


NO RECOMENDADO PARA MENORES DE 18 AÑOS
aDeSe
+18


es.playstation.com





La tabla de Surf Solar es un peculiar transporte futurista que Jim debe utilizar en determinadas misones para poder progresar por tierra y mar.

EL PLANETA DEL TESORO

Al fin Disney presenta su mejor botín

<Por tierra o aire Jim tendrá que encontrar el tesoro del Capitán Flint>

Detalles



EN BUSCA DEL TESORO
Si completas el juego obtendrás la auténtica joya de *El Planeta Del Tesoro*: 12 secuencias de la película y 5 temas musicales de la BSO.



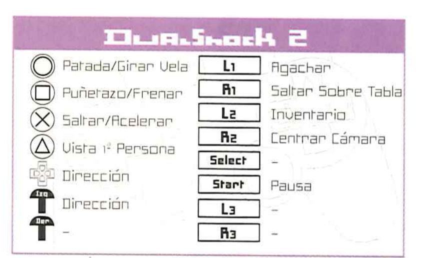
MAPA DEL PLANETA
Para encontrar el tesoro del Capitán **Flint**, habrá que visitar 5 mundos y cumplir las misiones que proponen en cada uno.



PODERES ESPECIALES
Brazos *Ciborg* para golpear más fuerte, Mano Amiga para activar palancas, Botas Aceleradoras...

Ficha técnica

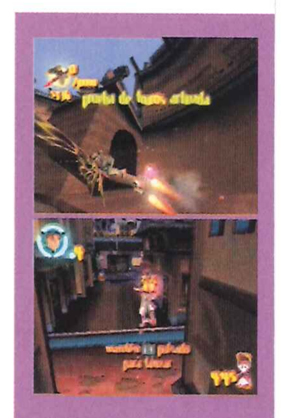
- COMPAÑÍA: SONY C.E.
- DESARROLLADOR: BIZARRE CREATIONS
- DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
- PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
- GÉNERO: PLATAFORMAS
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- MUNDOS: 5
- NIVELES: 20
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 401 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: SÍ
- PVP RECOMENDADO: 49.95€



DualShock 2

○	Patada/Girar Vela	L1	Agachar
□	Puñetazo/Frenar	R1	Saltar Sobre Tabla
×	Saltar/Acelerar	L2	Inventario
△	Vista 1ª Persona	R2	Centrar Cámara
Cruceta	Dirección	Select	-
Izq	Dirección	Start	Pausa
Der	-	L3	-
		R3	-

Producción tras producción, año tras año, **Disney** nos fue mostrando cómo su imaginación y buen hacer se iban desvaneciendo. Supervisar era su función, pero parece ser que sólo le importaba que el sello de la compañía apareciera al principio del juego, pues el usuario que osaba a comprarlo acababa decepcionado y, peor aún, desilusionado. Pero ahora las cosas han cambiado mucho, por lo menos en lo referente a su última adaptación. En ***El Planeta Del Tesoro*** no sólo viviremos todas y cada una de las hazañas que **Disney** ha recreado en su peculiar versión de la novela de **Stevenson**, *La Isla Del Tesoro*, sino que disfrutaremos de una jugabilidad variada y de unos gráficos que superan el aprobado. Así pues, el jugador tendrá la posibilidad de encarnar a **Jim**, el protagonista, y contar con la ayuda de **Morfo**, quien nos acompañará allá donde vayamos. Este curioso alienígena rosado nos permitirá adquirir habilidades especiales en determinadas misiones, ya que podrá convertirse en un propulsor para que podamos volar o en unas súper botas para correr velozmente. Además, algunas de las fases de los 5 mundos que componen ***El Planeta Del Tesoro*** sólo se podrán explorar a pie, y otras en una tabla de *surf*, que el jugador tendrá que aprender a manejar a la perfección para conseguir el botín del Capitán **Flint**. Los objetivos que nos proponen irán desde reunir un total de 100 *Drublones* dorados, pasando por la eliminación de la milicia de **John Silver**, hasta la realización de trucos sobre la tabla (*grinds, flips, grabs*, etc.) al más puro estilo **Tony Hawk**. Gráficamente es de lo mejorcito que se puede encontrar en el mercado sobre títulos **Disney** pues, aunque el motor gráfico se mueve bastante deprisa, ofrece opción 50/60 Hz., y el diseño de personajes y escenarios están bien construidos e inspirados en los del filme. Asimismo, la música utilizada es de la película y **José M. Yuste** (*Martes y Trece*) es la voz de **Jim**. Esperemos que **Disney** siga así.



MORFO
Sin su ayuda, **Jim** no podría activar las balizas de un nivel que permiten acceder a otro planeta. **Morfo** es capaz de transformarse en una Tabla de *Surf* para superar desafíos contrarreloj, pruebas de *skate*, o en un Propulsor para que **Jim** pueda llegar a lugares de difícil acceso.

EL PLANETA DEL TESORO

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Los niveles a bordo de una tabla de surf.
[+] El empleo de distintos poderes para progresar.
[+] La utilización de la banda sonora de la película.
[−] El motor gráfico se mueve demasiado deprisa.

GRÁFICOS: Es evidente que no hace gala de los mejores gráficos del cátalogo de PS2. Pero para ser Disney está más que bien.	8.5
AUDIO: Excelente apartado, pues se ha incluido la banda sonora del filme y el humorista José Mª Yuste ha doblado al protagonista.	8.9
JUGABILIDAD: Gran variedad de estilos de juego (desde la lucha al «skate»). En ocasiones la dificultad resultará bastante elevada.	8.8
DURACIÓN: Las horas de juego de este título dependen de la destreza del jugador. Aún así, no es corto (5 mundos, 20 niveles).	8.6

CONCLUSIÓN
Salvo algunos ajustes de dificultad, Disney se merece recuperar la confianza de los usuarios de PS2. El Planeta Del Tesoro es entretenido, variado y, sobre todo, está bien hecho.

PlayStation 2 Revista Oficial - España

8.8 (sobre 10)
PUNTUACIÓN OFICIAL



CONCURSO
VIRTUA TENNIS 2

3 Chaquetas Deportivas Acclaim

+

20 Juegos (promocionales)

Si quieres emular a las estrellas de la raqueta, ahora puedes hacerlo con **Virtua Tennis 2** para **PlayStation 2**, participando en este concurso. Tan sólo necesitas enviar un mensaje con la respuesta correcta a la siguiente pregunta, antes del día 19 de enero y podrás optar a uno de los tres packs compuestos por una chaqueta deportiva de **Acclaim** y un **Virtua Tennis 2** o a uno de los 17 packs del juego **Virtua Tennis 2**.

¿Cuál de estos tenistas no aparece en el juego?

A) Sergio Casal **B**) Carlos Moyá **C**) Kafelnikov

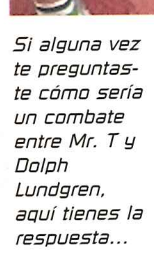
CONCURSO «VIRTUA TENNIS 2»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5506 poniendo la palabra **PS2R01, espacio + respuesta correcta**. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la C, deberías mandar al número 5506 el siguiente mensaje: **PS2R01 C.**

GSMBOX SIN CABLES. SIN LIMITES.

Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Fecha límite: 19 de enero.

por << Nemesis >>



Si alguna vez te preguntaste cómo sería un combate entre Mr. T y Dolph Lundgren, aquí tienes la respuesta...

http://www.rockythegame.com

ROCKY

Rage extrae oro puro de las cinco películas del potro italiano

Ficha técnica

- **COMPAÑÍA:** RAGE
- **DESARROLLADOR:** NEWCASTLE STUDIO
- **DISTRIBUIDOR:** PROEIN
- **PAÍS DE ORIGEN:** REINO UNIDO
- **GÉNERO:** DEPORTIVO
- **FORMATO:** DVD-ROM
- **JUGADORES:** 1-2
- **PERSONAJES:** 31
- **MODOS DE JUEGO:** 4
- **TEXTO-DOBLAJE:** CASTELLANO-CAST.
- **NIVELES DIFICULTAD:** 3
- **MEMORY CARD:** 51 KB
- **OPCIÓN 50/60 HZ:** NO
- **PVP RECOMENDADO:** 59.95€



DualShock 2

○	Directo Cuerpo	L1	Fintar/Bloquear
□	Jab Cabeza	R1	Activa Uppercuts
✕	Jab Cuerpo	L2	-
△	Directo Cabeza	R2	-
Cruceta	Dirección	Select	Provocar
Izq	Dirección	Start	Pausa
Der	-	L3	-
		R3	-

Hasta ahora, los *fans* del boxeo que querían revivir su deporte favorito en **PS2** debían optar entre dos corrientes diferenciadas. Por un lado los simuladores *Arcade*, en los que prima el espectáculo ante cualquier otra consideración (*Ready 2 Rumble*), y por otra, la simulación más real (*Victorious Boxers*, obviando el delirante combate con el oso). La saga *Knockout Kings* fue pionera en proponer un equilibrio entre ambas facciones, pero todos ellos acaban de besar la lona ante la aparición del juego de boxeo definitivo para **PlayStation 2**. Y no está avalado en boxeadores legendarios o figuras actuales, sino en un personaje de ficción, el púgil más famoso de la historia del cine: **Rocky Balboa**, el potro de **Filadelfia**. El personaje ideado y encarnado por **Silvester Stallone** a lo largo de cinco películas (la 1ª, ganadora de 3 Oscar en 1977, incluida mejor película; la 5ª, de 1990, sencillamente penosa) es el eje central en torno al cual gira este simulador de boxeo, dividido en cuatro modalidades de juego. El modo principal sigue fielmente la trama de las cinco películas. Acompañarás a **Rocky** desde sus modestos comienzos, entrenando en el matadero con piezas de carne y boxeando contra fulanos del barrio hasta enfrentarse por primera vez con **Apollo Creed**. Posteriormente llegará la revancha con **Apollo**, el duelo con **Clubber Lang,** la pelea con el ruso **Ivan Drago** y la lección final a **Tommy Gunn**, el patán al que entrena en *Rocky V*. Controlarás hasta cinco versiones diferentes del propio **Rocky**, en las que no sólo cambiará su aspecto físico sino sus habilidades como boxeador. Los estragos de la edad serán compensados por una mayor experiencia a lo largo de innumerables enfrentamientos contra rivales de altura y rostros casi anónimos. Entre todos alcanzan la cifra de 31 púgiles (incluidas las cinco encarnaciones de **Rocky** y las dos de **Apollo Creed**), que podrás llegar a controlar una vez que lo hayas vencido en el modo Película. Ya sea contra un amigo o contra la máquina, podrás fabricar combates jamás vistos en la pantalla de cine (**Clubber Lang** Vs. **Ivan Drago** en **Moscú**) o revivir una y otra vez momentos clásicos. La licencia de *Rocky* era realmente jugosa, pero afortunadamente **Rage** la ha respaldado con una producción muy sólida en la que destaca el gran acabado gráfico. El aspecto semicaricaturesco de los boxeadores no es incompatible con el realismo, como se hace evidente al ver los destrozos en el rostro de los púgiles tras cinco o seis asaltos. Algunas caricaturas son más afortunadas (**Mr. T**/Clubber Lang e **Ivan Drago**/Dolph Lundgren) que otras (**Apollo Creed**/Carl Weathers), pero en líneas generales han hecho un gran trabajo, sobre todo al captar la mirada «perdida» del sonado **Rocky**. Los fanáticos de las películas reconocerán en las distintas *intros* frases y secuencias de los filmes originales. De hecho, el segundo duelo contra **Apollo** acaba, como en *Rocky II*, con

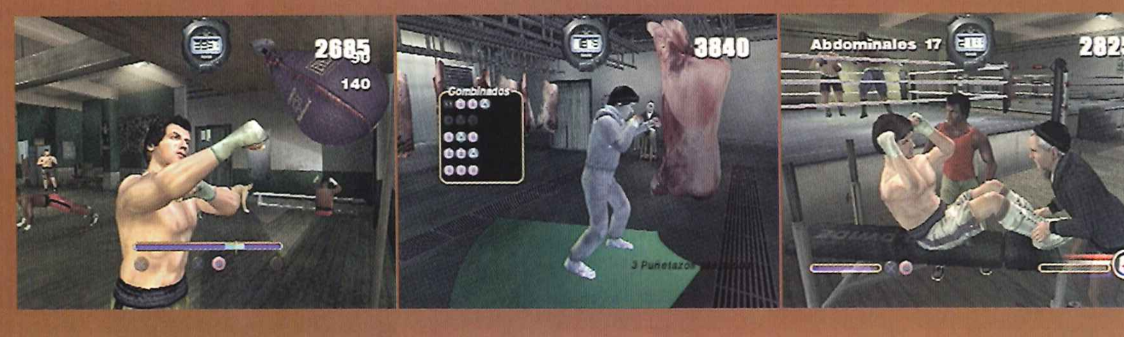


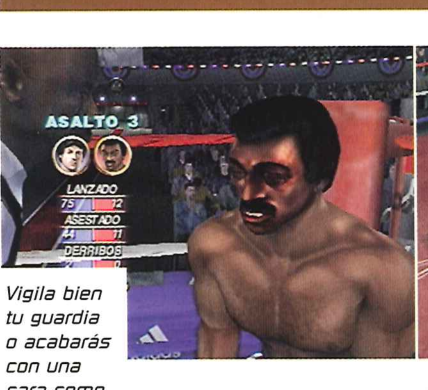
¡¡Adriaaaan!!!
El alto grado de fidelidad respecto a las películas alcanza incluso al diálogo posterior al combate con **Apollo** en *Rocky II*...

Entrena duro

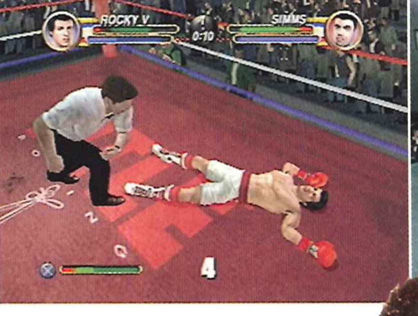
Machácate en el gimnasio para subir las habilidades de Rocky

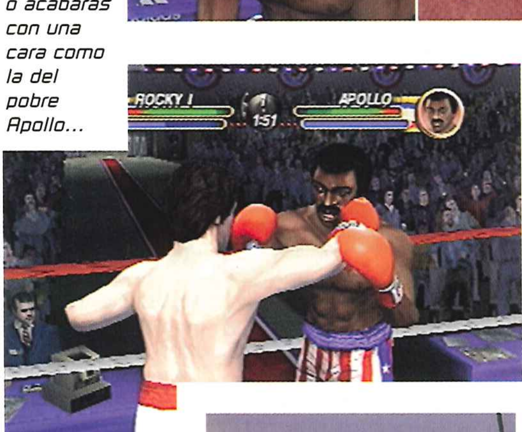
Después de cada combate tienes la opción de realizar dos entrenamientos, destinados a mejorar cada una de las cualidades de **Rocky**: las manoplas (fuerza), la pera (velocidad), la comba (resistencia), el banco de abdominales (determinación) y el saco de arena (movimiento).





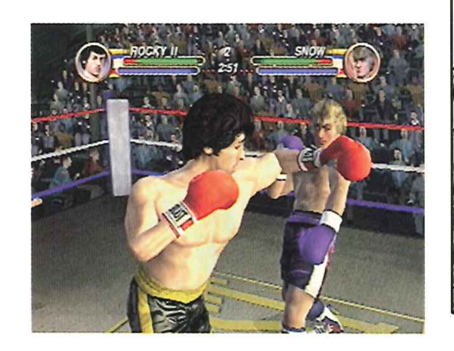
Vigila bien tu guardia o acabarás con una cara como la del pobre Apollo...





< Podrás ser protagonista de los momentos más culminantes de las películas de Rocky >

Stallone dando gracias a su mujer («¡Adrian, te quiero!» No siento las piernas, ¡Dios mío!). El actor que se encarga de doblar al personaje en la versión española aporta su granito de arena para acercar aún más el juego a la película original. Todo este esfuerzo habría sido inútil de haberse sustentado sobre una mecánica aburrida o un control complicado, pero no es el caso de ***Rocky***. El sistema de juego combina el realismo que buscan los *fans* del boxeo con una jugabilidad que lo hace accesible a todos los públicos. Cuatro sencillos botones, apoyados en R1 y en el *joystick* analógico son lo único que necesitarás para crear las más demoledoras combinaciones de golpes mientras bailas alrededor de tu aturdido contrincante. La acertada curva de aprendizaje te proporcionará experiencia para afrontar los combates de *Rocky IV* y *Rocky V*, en los que deberás usar la estrategia para vencer a rivales casi indestructibles, agotándoles para atacar en el momento preciso. De esta forma te meterás a los jueces en el bolsillo. Brillante en su concepción técnica y muy divertido a la hora de jugar, ***Rocky*** es una de las más notables y fieles adaptaciones de película a videojuego vistas hasta la fecha. Y como juego de boxeo, no encontrarás otro mejor en **PS2**.



Con el botón L2 más la dirección podrás esquivar los golpes de tu rival.

Modos de juego



ENTRENAMIENTO
Elige entre tres *sparrings* diferentes y practica tanto el ataque como la defensa. Podrás acceder a un menú donde se explican todos los golpes.



PELÍCULA
Revive toda la carrera de **Rocky Balboa** de principio a fin. Desde el duelo con **Apollo** a la pelea callejera con **Tommy Gunn**.



EXHIBICIÓN
Además de las cinco encarnaciones de **Rocky**, aquí podrás elegir entre todos los boxeadores a los que hayas vencido en el modo Película para crear tu propio combate frente a la máquina, o un amigo.

ROCKY

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Su fidelidad respecto a las cinco películas.
[+] Los minijuegos de entrenamiento.
[+] La ambientación de los escenarios.
[−] Los combates de Rocky V son dificilísimos.

GRÁFICOS: Los escenarios y la animación de los boxeadores son intachables. Y el daño en las caras está muy bien conseguido.	8.7
AUDIO: El tema original de la película [ganador del Oscar] está presente en todo momento. Buen doblaje al castellano.	9.0
JUGABILIDAD: El control es excelente, aunque a veces los boxeadores se empanan un poco al recibir cinco golpes fuertes seguidos.	8.8
DURACIÓN: Como los demás simuladores de boxeo, el modo de dos jugadores alarga la vida del juego hasta el infinito...	9.2

CONCLUSIÓN

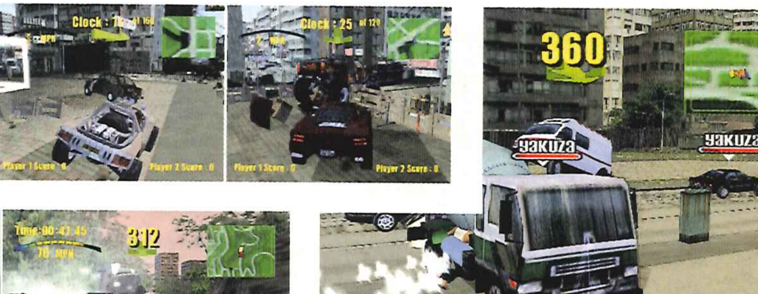
El atractivo de la licencia Rocky y su fidelidad a la película ponen la guinda a este colosal simulador de boxeo, en el que se combinan buenos gráficos con una gran jugabilidad.







por << ThE ScOpE >>



Al eliminarse el efecto blur, todo está mucho más nítido, pero las texturas son de menor calidad.



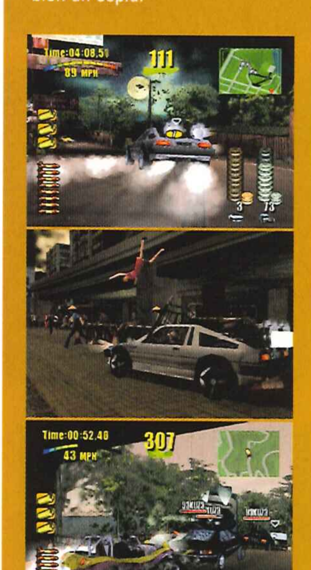
Habrá que recuperar plutonio, llevar al aeropuerto dinero de los Yakuza, destruir coches...



Los coches son el «alma mater» del juego. Los hay de toda clase y condición, como podéis observar.

Las explosiones serán constantes en el juego.

OBJETIVO: LOS YAKUZA
Para acabar con Tire Takagi, el jefe del clan de los Yakuza, habrá que elegir al principio ser, o bien un Dragón (policía de élite) o bien un espía.



Detalles



ATROPELLOS
Los peatones sufrirán en sus carnes la intensidad de la acción.



PERSECUCIONES
Seguir a un vehículo y destrozarlo a base de impactos o cohetes será la misión más habitual... y espectacular.



MOBILIARIO URBANO
También se nos pedirán objetivos secundarios, como destruir un número de objetos de la ciudad.

http://www.activision.com

PlayStation 2 WRECKLESS The Yakuza Missions ACTIVISION

WRECKLESS

Toda una película de acción en las calles de Hong Kong



La acción transcurre en la moderna y populosa ciudad de Hong Kong.

FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: ACTIVISION
- DESARROLLADOR: ACTIVISION
- DISTRIBUIDOR: PROEIN
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: CONDUCCIÓN/ACCIÓN
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- COCHES EXTRA: 19
- MISIONES: 20+20
- TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 187 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 64.95 €

△×□○

Wreckless The Yakuza Missions es un juego que salió hace ya unos meses en **Xbox**, y que recibió críticas variopintas debido a su peculiar puesta en escena. Su impresionante despliegue gráfico, con una representación asombrosa de las calles y del bullicio de una ciudad como **Hong Kong**, quedaba semioculto debido a un molesto efecto *blur* (desenfoque para los no iniciados) que envolvía toda la pantalla. Ahora, para la versión **PS2**, la gente de **Activision** ha tenido la buena idea de eliminar completamente ese molesto efecto, pero también se han llevado con él todo ese virtuosismo y esa pasión por el detalle que se vio en **Xbox**. Una de cal y otra de arena. Ahora todo está más nítido, es mucho más sencillo jugar, pero las texturas son bastante más planas, más simples. Respecto a la mecánica, ***Wreckless*** sigue la moda de los últimos juegos de coches, es decir, hay que correr pero realizando misiones. En esta ocasión se sigue un argumento de «polis y cacos», en el que los cacos son un clan de malhechores y los polis unos espías o unos polis (a elección del jugador). En resumen, es divertido, variado y entretenido pero ni mucho menos brillante.



DualShock 2

○	-	L1	Cohetes
□	Freno/Atrás	R1	-
×	Acelerador	L2	Slow Motion
△	Cambio Cámara	R2	-
Cruceta	Dirección	Select	Vistas
Stick izq.	Dirección	Start	Pausa
Stick der.	-	L3	-
		R3	-



WRECKLESS

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Poder elegir entre dos equipos, espías o polis.
[+] La acción es siempre constante.
[−] Gráficamente no impacta en ningún momento.
[−] Cuesta hacerse con el control.

GRÁFICOS: En Xbox los escenarios eran impresionantes, a pesar del molesto efecto blur. Aquí no hay blur, pero baja la calidad.	8.3
AUDIO: La música pasa absolutamente desapercibida, pero los efectos de sonido son más que notables.	8.3
JUGABILIDAD: Es un juego divertido, repleto de acción y de misiones variadas y en entornos atractivos.	8.7
DURACIÓN: No es excesivamente largo, pero si quieres desbloquear todos los trucos y misiones secundarias, tardarás bastante...	8.5

CONCLUSIÓN

Wreckless es el típico juego que proporciona diversión y entretenimiento pero que no «mata», es decir, que no es lo mejor que hay en el mercado, pero es una compra que se amortiza plenamente.

PlayStation 2 Revista Oficial - España

8.4 (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL

CONCURSO HAVEN

CALL OF THE KING



En **Haven: Call Of The King** tienes la oportunidad de vivir una aventura increíble. Si quieres ser uno de los afortunados ganadores de este juego, tan sólo tienes que enviar un mensaje con la respuesta correcta a la siguiente pregunta, antes del día 19 de enero y entrarás en el sorteo de uno de los siguientes premios: 20 packs compuestos por un juego promocional, una sudadera y un llavero.

¿A qué género pertenece Haven: Call Of The King?

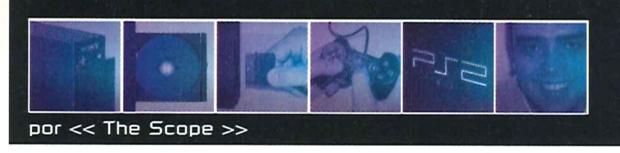
A) Puzzle **B**) Plataformas 3D **C**) Deportivo

CONCURSO «HAVEN: CALL OF THE KING»

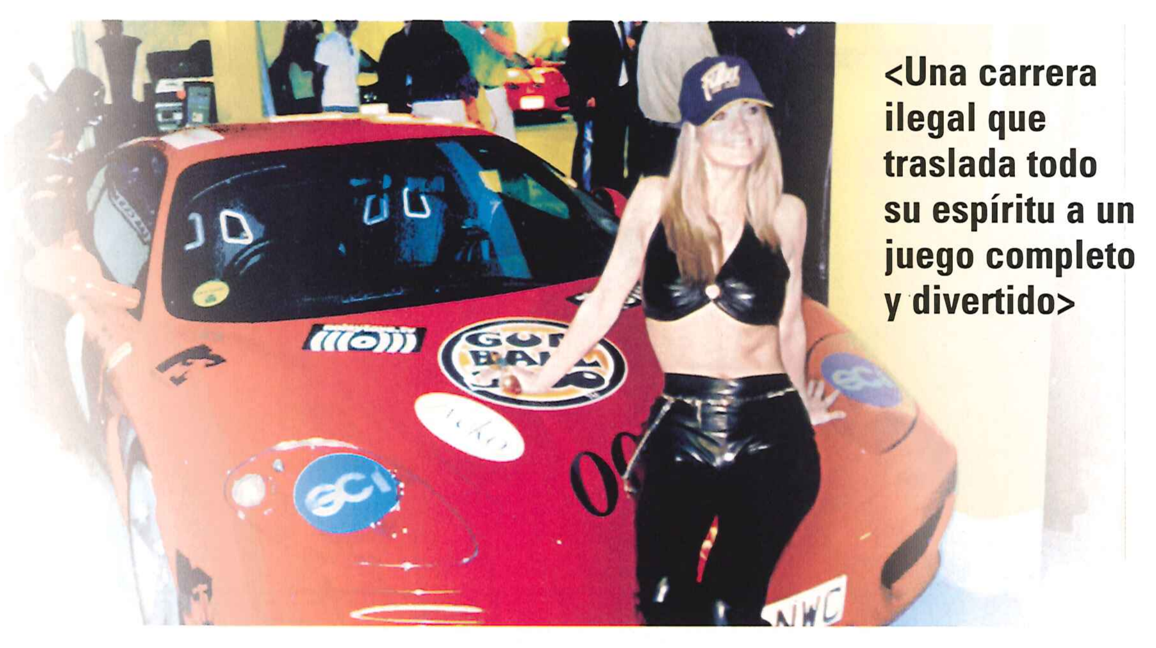
La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5506 poniendo la palabra **PS2R02, espacio + respuesta correcta**. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la C, deberías mandar al número 5506 el siguiente mensaje: **PS2R02 C.**

GSMBOX SIN CABLES. SIN LIMITES.

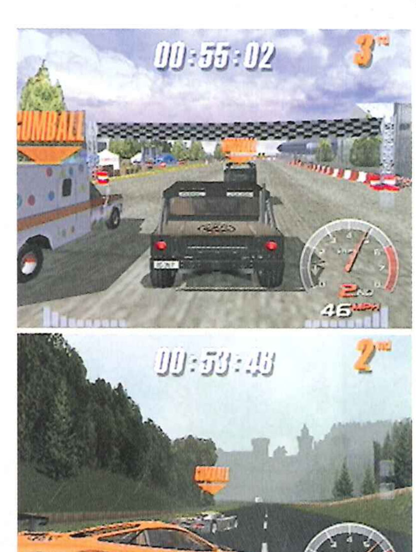
Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Fecha límite: 19 de enero.



por << The Scope >>



<Una carrera ilegal que traslada todo su espíritu a un juego completo y divertido>





http://www.sci.co.uk

GUMBALL 3000

Velocidad descontrolada



DualShock 2

○	Habilidad	L1	Turbo
□	Freno/Atrás	R1	Retrovisor
✕	Acelerador	L2	Marcha –
△	Cambio Cámara	R2	Marcha +
✥	Dirección	Select	–
Izq	Dirección	Start	Pausa
Der	–	L3	–
		R3	–



Ficha técnica

- COMPAÑÍA: S.C.I.
- DESARROLLADOR: CLIMAX
- DISTRIBUIDOR: PROEIN
- PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
- GÉNERO: CONDUCCIÓN
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- MODOS DE JUEGO: 5
- CIRCUITOS: 14+7
- TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 164 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 59.95€



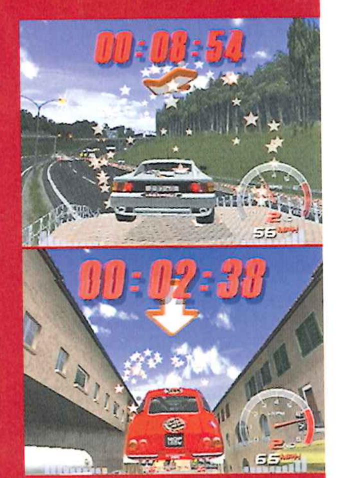
Los que busquen en un juego la diversión antes que nada, y no necesiten un despliegue gráfico sorprendente para sentirse cómodos, tienen en ***Gumball 3000*** al candidato ideal para acompañarles durante muchas horas. Este título pretende trasladar a videojuego todo el espíritu de la carrera ilegal más famosa del planeta, en la que millonarios y famosos pagan cuantiosas sumas para recorrer 3000 millas en apenas 5 días. Nosotros asistimos a la última competición, participando en la carrera para de esta manera trasladaros lo que significa correr una *Gumball.* Gracias a **SCI** ya no es necesario, ya que ***Gumball 3000*** tiene todos los detalles que dan sentido a esta prueba: coches potentes, chicas ligeras de ropa, sentido del humor y muchos kilómetros por recorrer. La estructura de juego de ***G3000*** es sencilla. Básicamente se divide en 5 modos: *Spirit Of Gumball, Gumball Squad, Gumball King, Multiplayer* y *Time Trial.* El primero de ellos es el más importante, y nos permitirá correr un circuito, competir en la *Gumball* al completo en todos los recorridos, o visionar la galería de imágenes, que son unas cartas ilustradas con fotos de chicas con poca ropa y que su acumulación son la llave para abrir circuitos y modos de juego. De hecho, hasta que no tengamos un número determinado de cartas de chicas no podremos acceder al *Squad* y al *King*, dos modos complementarios del primero. En *Gumball Squad* deberemos convertirnos en la propia policía y detener a un *gumballer*. Según el coche que lleve el piloto se nos recomendará la elección del tipo de coche de poli más adecuado. El modo *King* está destinado a los campeones, y es una réplica del modo normal, pero sin *checkpoints* y con la única misión de quedar el primero. La modalidad *Time Trial* no necesita explicación, y el modo *Multiplayer* casi tampoco, salvo por la interesante posibilidad de jugar a dobles el modo *Squad*, siendo uno de los dos la propia policía (piques asegurados). Respecto a las cifras, se dispondrá de 21 circuitos, 7 de los cuales corresponden a niveles *Challenge*, y además dispondremos de una cantidad ingente de coches, de muy diferentes tipos. Según elijamos un deportivo, un urbano, un clásico o un prototipo, los *checkpoints* serán más o menos exigentes, adaptándose a la montura que llevemos. Eso sí, con los coches más rápidos es prácticamente

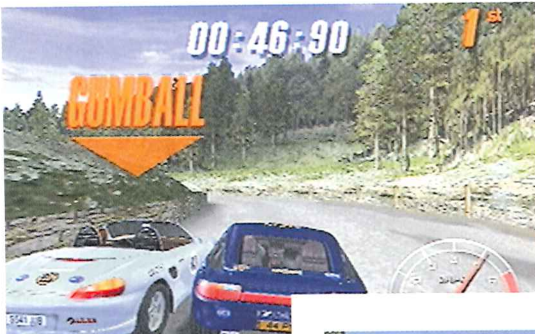


POLICÍA
Para evitar ser detenido habrá que huir a toda velocidad, o pasar por los controles a menos de 50 millas por hora.

CHALLENGE

En cada escenario de juego se nos propondrá un reto, que consistirá en recoger *items* con el coche sin derribar ni un solo cono. No son demasiado difíciles.

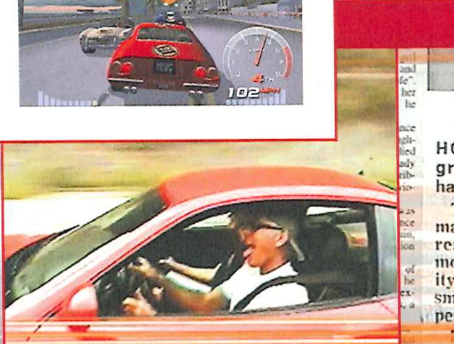




Una de las mejores maneras de conseguir la victoria es sacar de la carretera a los rivales. Y si es posible, no estaría de más provocar que colisionen contra el tráfico que viene de frente.

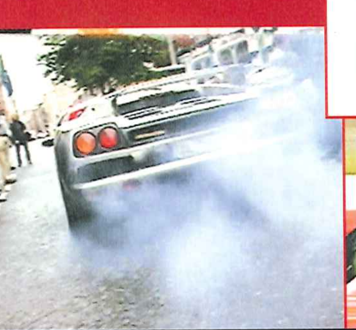








Podremos jugar a dobles tanto en modo normal, en Gumball Squad y Gumball King. En Squad uno de los dos será la poli.





SECUENCIAS

La intro y las secuencias antes de cada carrera muestran con total fidelidad el espíritu que domina la carrera. Velocidad, chicas potentes falta total de respeto a las normas.

Coches y cartas

Según vayamos cumpliendo misiones, desbloquearemos coches, cartas, modos y circuitos.



imposible cruzar los puntos de control a tiempo si hemos sufrido algún accidente, nos hemos salido de la pista o hemos caído en las redes de la policía.

Lo que más nos ha gustado del juego es la incorporación de misiones. Además de tener que acabar en tiempo y en buena posición, se nos propondrán distintos objetivos, como efectuar un salto de un número determinado de metros, hacer un giro de tantos grados, llegar a una velocidad marcada o, incluso, destrozar el coche de la policía. Son precisamente estas misiones las que nos darán las cartas de las chicas, y sin ellas será imposible acceder a nuevos modos y desbloquear los diferentes elementos del juego. Mención especial merecen las secuencias, que además de en la *intro*, servirán para amenizar los instantes anteriores a cada etapa del campeonato. Son espectaculares imágenes de la carrera real, mezcladas con algunas extraídas del juego y con despampanantes coches y mozas como hilo conductor. Lástima que el juego no haya sido doblado, ya que escucharíamos las burlas de los otros *gumballers* cuando nos adelantan, los insultos cuando les hacemos alguna faena e, incluso, las frasecillas despectivas a la vez que nos hacen la «peineta» sacando el dedo por la ventana. En fin, mucho espíritu macarrilla, mucho deportivo y todos los ingredientes para entender esta prueba. Es decir, un juego absolutamente completo en cuanto a su oferta de modos, con una mecánica muy entretenida y con elementos poco habituales que mantendrán el interés del jugador. En el debe hay que hacer mención al motor gráfico y a la calidad de las texturas, que, en el primer caso, no es ni mucho menos lo suave que se desearía y, en el segundo, no muestra la resolución de otros títulos. Eso sí, no impedirá para nada que disfrutemos como enanos con el juego. También el hecho de no ser coches reales fastidia un poco (aunque es obvio que ninguna marca permitiría meter en este «fregado» a sus modelos. Si obviamos todo esto, tenemos diversión para dar y tomar. ▮

GUMBALL 3000

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] La mecánica de ir consiguiendo cartas completando misiones. No se trata sólo de correr y correr.
[–] Los coches son bastante impersonales.
[–] Técnicamente no es malo, pero es mejorable.

GRÁFICOS: No están nada mal y son muy variados, aunque el motor no es todo lo suave que debiera.	8.2
AUDIO: Os aseguro que ni os fijaréis en la música, ya que todo el protagonismo recae en los efectos de sonido.	8.3
JUGABILIDAD: Muy fácil de controlar desde el primer momento, aunque se han pasado de exigentes con algunos checkpoints.	9.1
DURACIÓN: 14 circuitos, más las 7 pruebas no parecen muchos... Pero conseguir todas las cartas os llevará mucho, mucho tiempo.	9.0

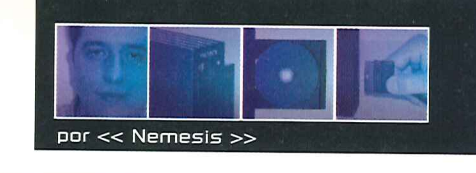
CONCLUSIÓN

Aunque tiene ciertas carencias gráficas, su extraordinaria jugabilidad, su inteligente estructura de juego y su variedad de modos, hacen de él un juego altamente recomendable.

PlayStation 2 Revista Oficial - España



PUNTUACIÓN OFICIAL



por << Nemesis >>

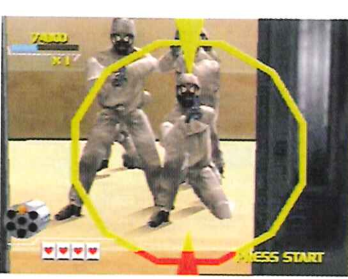


Virtua Cop supuso una revolución en el universo de los arcades para pistola en el momento de su aparición en 1994. ¿Habría existido Time Crisis si Sega no hubiera dado el primer paso?





La mejora gráfica de esta versión PS2 respecto al original ha sido mínima.





Extras

Tendrás que ganártelos...

Al menos en lo referente a la galería de ilustraciones. Encontrarás nuevos dibujos al disparar sobre determinados enemigos y objetos. La galería de tiro es totalmente accesible desde el principio.

http://www.sega.com

VIRTUA COP ELITE EDITION

Sega lava la cara a dos de sus clásicos

Ficha Técnica

- **COMPAÑÍA:** SEGA
- **DESARROLLADOR:** AM2
- **DISTRIBUIDOR:** ACCLAIM
- **PAÍS DE ORIGEN:** JAPÓN
- **GÉNERO:** SHOOT'EM-UP
- **FORMATO:** CD-ROM
- **JUGADORES:** 1-2
- **FASES:** 3 (V.C. 1) + 4 (V.C. 2)
- **CONTINUACIONES:** 0-INFINITAS
- **TEXTO-DOBLAJE:** CASTELLANO-INGLÉS
- **NIVELES DIFICULTAD:** 3
- **MEMORY CARD:** 47 KB
- **OPCIÓN 50/60 HZ:** NO
- **PVP RECOMENDADO:** 59.95€

DualShock 2

◯	Recargar	L1	-
▢	Disparar	R1	-
✕	Acelerar mirilla	L2	-
△	Cambio Cámara	R2	-
Cruceta	Dirección	Select	-
Izq	Dirección	Start	Pausa
Der	-	L3	-
		R3	-

△✕▢◯ Quién iba a decir, hace poco menos de dos años, que llegaríamos a ver un *Virtua Cop* en **PS2**. Pues bien, ahora no sólo nos llega una, sino las dos entregas de aquella mítica recreativa, en una versión mejorada que recibió en **Japón** el título de *Virtua Cop Re-Birth*. Decir que la saga *Virtua Cop* ha renacido con esta adaptación es un tanto exagerado, ya que sólo se limita a mejorar un poco las texturas y el diseño de enemigos, desaprovechando totalmente el potencial de **PS2**. Y encima no incluye la posibilidad de disfrutar de los dos juegos con sus gráficos originales. De esta forma nadie queda contento: ni los fanáticos de la recreativa ni el usuario corriente de **PlayStation 2**, al que se le pide desembolsar casi 60 Euros por un juego con unos gráficos a años luz con respecto a otros lanzamientos parecidos. Pese a todo, tanto *Virtua Cop* como su secuela siguen siendo divertidos a la hora de jugar, y la posibilidad de descubrir nuevas ilustraciones para la galería de extras, disparando a ciertos enemigos y objetos, es un aliciente para revisitar una y otra vez los mismos escenarios. A un precio de serie *Platinum*, ***Virtua Cop Elite Edition*** habría sido una excelente idea, pero en igualdad de condiciones y coste con otros lanzamientos para **PlayStation 2**, habría sido preferible adaptar otro *shooter* para pistola de **Sega** más reciente, como *Confidential Mission*. ■

<Una versión mejorada de las Coin-op de Virtua Cop>

VIRTUA COP ELITE ED.

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Son igual de divertidos que el primer día.
[-] Las mejoras gráficas son ridículas.
[-] No ofrecen demasiados extras.
[-] El precio es bastante elevado.

GRÁFICOS: Para incluir una mejora gráfica tan floja como ésta, habría sido mejor respetar el look de las recreativas originales.	6.9
AUDIO: La música, aunque bastante ratonera, es realmente pegadiza. Acabarás tarareándola por todos lados.	7.0
JUGABILIDAD: Aunque se puede jugar también con pad, la pistola G-Con es imprescindible para disfrutar plenamente del juego.	8.5
DURACIÓN: Ofrece una galería de imágenes y pruebas de tiro como extras. Eso no remedia la excesiva brevedad de las dos Coin-op.	7.3

CONCLUSIÓN

Si aún conservas los Virtua Cop de Saturn, ni te molestes en echar un vistazo a este juego. Si no es tu caso, eres un fan de las coin-op y no te importa el precio, puede merecer la pena.

PlayStation 2 Revista Oficial - España

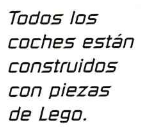
7.0 (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL





Todos los coches están construidos con piezas de Lego.



Toda ayuda es poca



SHICANE
Ella será la mecánica encargada de optimizar tu coche con el dinero obtenido al ganar cada nueva carrera.



ROCKET
Bajo ese aspecto de macarra de polígono industrial se oculta un experto que te brindará valiosos consejos.







Ojo con el Dragster o acabarás quemando el motor.



http://www.lego.com



DROME RACERS

Los creadores de Rollcage se ponen al servicio de Lego

FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: LEGO/ELEC. ARTS
- DESARROLLADOR: A.T.D.
- DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
- PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
- GÉNERO: CONDUCCIÓN
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- VEHÍCULOS: 18
- MODOS DE JUEGO: 3
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELL-CASTELL
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 55 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 49.95€

Desde que en 1999 sorprendieran a los usuarios de **PSone** con *Rollcage*, los ingleses **ATD** (**Attention To Detail**) se han dedicado casi en exclusiva a diseñar nuevos arcades de conducción en los que primase la sensación de velocidad. No hace mucho nos presentaron *Firebugs* para **PSone** y ahora nos ofrecen su segundo trabajo para la juguetera **Lego**, tras *Lego Racers 2*. ***Drome Racers*** se basa en una de las últimas linea de coches para montar del sello **Lego Technics** y supone un gran paso adelante, en cuanto a nivel gráfico, respecto a lo que nos tenía acostumbrado **Lego**. Atrás quedaron los juegos de *look* simple y cuadriculado, como el mencionado *Lego Racers 2* o *Lego Soccer Mania*. En ***Drome Racers***, **ATD** ha hecho uso de toda su experiencia para crear buenos entornos en alta resolución con algunos efectos realmente llamativos, como la lluvia o el polvo. Este cuidado por los detalles se contradice con algunos fallos realmente llamativos, como la sensación de flotar sobre el asfalto que ofrecen algunos de los 18 modelos de coches disponibles en el juego. Todos ellos están diseñados a partir de piezas de **Lego**, como los modelos de juguete en los que se basa el juego. Los vehículos y los circuitos están divididos en tres categorías: *Road*, *Off-Road* y *Dragster*. Las dos primeras siguen la mecánica habitual en los arcades de conducción, mientras que los *Dragster*, auténticas bestias que alcanzan los mil caballos de potencia, exigen algo más de pericia para no quemar el motor. ***Drome Racers*** está dirigido claramente al segmento más joven de usuarios de **PS2**. Eso es evidente al ver la extrema sencillez de los menús y opciones para mejorar los coches. Por ello quizás habría sido preferible incluir un control menos sensible en los vehículos, ya que a un niño de 8/9 años le costará habituarse a los ligeros toques de volante que requiere el juego para tomar una curva sin volcar por los aires. La sensación general al jugar con ***Drome Racers*** es la de ver un producto más trabajado que el resto de lanzamientos **Lego**, aunque todavía está lejos de poder competir con otros arcades de conducción para **PlayStation 2**. Eso si, están en el buen camino.

A.T.D.
Los autores de ***Drome Racers*** nos agradaron en el pasado con títulos de la talla de *Rollcage* o el reciente *Firebugs*.

DualShock 2

○	Cambiar Cámara	L1	Vista posterior
□	Frenar	R1	Power Ups
✕	Acelerar	L2	Bajar Marcha
△	Marcha Atrás	R2	Subir Marcha
Cruceta	-	Select	-
Stick izq.	Dirección	Start	Pausa
Stick der.	-	L3	-
		R3	-

DROME RACERS

LO MEJOR Y LO PEOR
- [+] Gran salto gráfico respecto a otros juegos Lego.
- [+] Podrás construir tu coche con piezas de Lego.
- [−] Control demasiado sensible para los niños.
- [−] Los coches parecen flotar en ocasiones.

GRÁFICOS: Gráficos en alta resolución. Buenos efectos gráficos. Coches modelados con gran detalle. Sensación de velocidad.	7.9
AUDIO: Música tecno. Las voces en castellano, excelentes por cierto, lo hacen muy atractivo para los más pequeños.	7.8
JUGABILIDAD: Control extremadamente sensible en algunos vehículos. Un solo toque del rival y te estrellarás contra los muros.	7.7
DURACIÓN: La posibilidad de crear tu propio coche con piezas de lego aumenta algo el interés por el juego. Baja dificultad.	7.8

CONCLUSIÓN
Aún siendo mejor que Lego Racers, Drome Racers no tiene ninguna opción para desbancar a los grandes de la conducción para PS2. Eso si, su sencillez lo hace recomendable para niños.

PlayStation 2 Revista Oficial - España
7.9 (sobre 10)
PUNTUACIÓN OFICIAL





por << De Lúcar >>

[GUÍA COMPLETA]





Grand Theft Auto Vice City es, dentro de su género, el juego más largo y complejo que podemos encontrar en **PS2**. Aún con la inestimable ayuda que supone una guía, alcanzar el 100% será un colosal reto que pondrá a prueba nuestra paciencia y habilidad. Aquí os ofrecemos la manera más sencilla de lograrlo, aunque os recomendamos que siempre que sea posible intentéis superar los retos por vuestros propios medios. De esa forma, descubriréis el verdadero encanto y las dimensiones de esta extraordinaria aventura. Este es el mejor consejo que podemos daros, pero hay algunos más que os ayudarán:

1) Salvar la partida cada vez que se logra algo importante o se pasa una misión.
2) Memorizar la localización de *items*, estrellas y armas.
3) Caminar siempre que se pueda.
4) Buscar los objetos ocultos desde el principio para tener armas e *items* en casa.
5) Si la misión no nos marca un tiempo limitado para su realización, intentar recuperar el 100% de la vida o el chaleco, y llevar todo el armamento posible.
6) Evitar enfrentamientos innecesarios.
7) Usar el dinero. De poco vale acumularlo, así que compra comodidad: casas y negocios sin miedo. Podrás salvar sin tener que cruzar todo el mapa.

MISIONES DE PERSONAJES

KEN ROSENBERG:

1] LA FIESTA

Nuestra primera misión es sencilla. Tenemos que ir a una fiesta en el yate del Coronel **Cortez**, pero antes tenemos que buscar una indumentaria apropiada para la ocasión. **Rosenberg** nos manda a la tienda de ropa *Raphael's*, que está situada no muy lejos de su despacho. Una vez emperifollados, nos encaminamos hacia el yate con la bonita moto que un inconsciente aparca delante de la tienda. Ya en el barco, te presentarán a algunos de los personajes que más adelante serán parte fundamental del juego. **Mercedes**, la hija del Coronel, que nos ha acompañado todo el tiempo, nos pedirá que la llevemos al club *Pole Position*. Está muy cerca de allí y no hay tiempo, por lo que no deberemos tener ningún problema.





2] PELEA EN EL CALLEJÓN TRASERO





Volvemos al despacho del abogado. Nos cuenta que hay una persona que puede saber algo sobre nuestro problema, **Kent Paul**, el soplón. Frecuenta el club Malibú, situado al Norte de nuestra posición, así que ve en su busca. Tras un breve encuentro con **Kent**, su información nos llevará a buscar a un cocinero en los callejones próximos a nuestra guarida. El tipo de los fogones se pondrá chuleta y tendremos que darle vuelta y vuelta de galletas. Como postre, el «Arguiñano» nos dejará un móvil que nos será de gran utilidad. Aparece en escena **Lance**, en el futuro nuestro socio en varias misiones, que nos propone unir nuestras fuerzas a la vez que surgen en escena los ayudantes del cocinero. Ve al coche de **Lance** y dirígete a la tienda de armamento. Nos cuenta lo que podemos comprar y nos vamos al hotel.

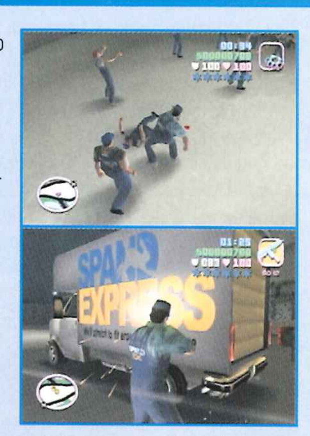
3] FURIA EN EL JURADO

De vuelta al despacho de **Rosenberg**. Antes de entrar sonará el móvil y tendremos un amago de conversación con alguien que parece tener relación con nuestro problema. Ya dentro del despacho, el abogado nos encarga la misión de disuadir a los miembros de un jurado. Para tener más argumentos para convencerlos, por arte de magia, en la entrada aparecerá un martillo con el que deberemos arreglar los coches del jurado. El primero está al Sur e intentará huir, aunque sin suerte. Golpeamos el coche con el martillo y, cuando los daños sean importantes, saldrá por patas y habrá cambiado de opinión. El segundo coche está en el Norte y en esta ocasión sin ocupante. Hacemos lo mismo hasta destrozarlo. Con eso habremos completado esta fase en la que el único problema posible es que nos pille la poli en plena labor. Si ocurre, no nos enfrentaremos, correremos hasta despistarlos y volveremos al tajo cuando no estén.



4] DISTURBIOS

Aunque, en teoría, se trata del primer encargo del constructor **Carrington**, como nos lo ofrecen en el despacho se lo apuntamos al abogado. Tenemos que disfrazarnos de obrero e introducirnos en una especie de manifestación. Una vez allí, iniciaremos una pelea con los obreros hasta que todos acaben a mamporros. Aprovechando la confusión, penetraremos en el recinto y destruiremos los camiones de la compañía. Lo mejor es meterse en los callejones laterales y, desde allí, abrir fuego contra los camiones. Los vigilantes jurados pueden incordiar, pero no deben ser un gran obstáculo. Es posible que las explosiones alerten a la policía, con no dispararles y huir, asunto arreglado. Al acabar esta misión recibiremos la llamada del Coronel **Cortez** y otra de un desconocido que nos cita en el teléfono del centro comercial de **Washington**. Por cierto, ya podremos recibir también encargos de **Carrington** en su obra.



CORONEL CORTEZ:

1] CERDO TRAIDOR

El Coronel comienza fuerte. Su primer encargo será eliminar a una persona que le ha traicionado y para ello, como buen aficionado al bricolage, nos entrega una sierra mecánica. Tenemos que ir a su apartamento y subir hasta el ático donde nos espera el tronco (a serrar) acompañado por dos guardaespaldas (Pikolín). Pueden causarnos unos daños mínimos, pero no son especialmente duros. El «traidorzuelo» consigue escapar, inicialmente, y tendremos que seguirle por la calle. Con la sierra se corre muy mal, cambiamos el arma hasta darle alcance y le aplicamos un tratamiento. Como la escena es antológica, saltan las alarmas de la policía con dos estrellas y deberemos huir a toda pastilla. Recibiremos la orden de ir hasta el Taller de Pintura de **Vice Point**, al Norte del apartamento. No está muy lejos y la presión de la policía no será demasiado asfixiante. Al entrar en el Taller, desaparecerá la amenaza.



2] TIROTEO EN EL CENTRO COMERCIAL

Cortez quiere ayudarnos pero mientras nos utiliza para sus intereses. En el siguiente encargo nos enviará en busca de un mensajero. Durante el trayecto nos avisan de que nos pasemos por la tienda de armas. Si no tenemos una metralleta y bastante munición será conveniente que hagamos caso a la recomendación. Una vez bien pertrechados, al Centro Comercial de **Washington**, preferiblemente en una moto potente. Allí nos espera un personaje con un pintoresco aspecto afrancesado que, tras intercambiar con nosotros unas palabras, saldrá volando al tratarse de una trampa y estar aquello infestado de policías. Tendremos que seguirle y como él escapa en moto, lo mejor será ir a por él con otra para poder dispararle poniéndonos detrás. Cuando consigamos fulminarlo, sólo nos quedará quitarle el maletín con los *chips* y escapar de la policía camino del yate de **Cortez**.



3] ÁNGELES GUARDIANES

El Coronel nos encomienda la protección de un amigo suyo en una transacción. Primero hay que ir al *parking* para recoger una ametralladora contundente. Allí nos espera **Lance**, que se apunta a la fiesta. Con él llegamos al punto de encuentro, donde tomamos posiciones en alto por si hubiera lío. Subimos la escalera, nos pegamos bien al filo (haciendo poco caso de la marca del suelo), nos agachamos (L3) y apuntamos a los cubanos. Esperamos a que empiece la acción y entonces disparamos a los cubanos. Hay una barra que indica la vida de **Díaz** y si lo matan, la misión habrá terminado. Además del coche en el que llegan los cubanos, irán apareciendo más vehículos. El orden de aparición es: dos coches por la derecha, una furgoneta por la derecha, una furgoneta por la izquierda y, por último, dos motoristas. **Lance** derribará a uno de un tiro y nosotros seremos los encargados de perseguir al otro. Hay que ser muy rápido. La moto de *motocross* es menos manejable que la de carreras y hay que ayudarse en los giros con el freno de mano. Intentamos ponernos detrás y alcanzarlo con la ametralladora. Recuperamos el maletín y se lo llevamos a **Díaz**.



4] SEÑOR, SÍ, SEÑOR

Cortez nos hace un encargo un tanto peliagudo. Se trata de robarle un tanque al ejército, aprovechando el paso de un *convoy* por medio de la ciudad. El trabajo tiene mucha miga porque hay soldados a pie custodiando los flancos y camiones por delante y detrás del tanque. Los militares no se andan con chiquitas y, cuando comienza la acción, su potencia de tiro nos podrá destrozar en pocos segundos. Hay varias formas de afrontar este reto pero nos quedamos con la más elegante: colocar un coche delante del *convoy* y buscar una posición para disparar con el *sniper* al soldado que va en la torreta del tanque. A partir de ese instante, se desata la batalla y sólo la rapidez y la suerte pueden evitar la catástrofe. Aunque parezca imposible, en medio de esa tremenda ensalada de tiros, deberemos llegar hasta el tanque con la poca vida que nos quede tras los atropellos y disparos. Una vez dentro, la cosa es más sencilla. Todo lo que nos toque, saltará por los aires y sólo deberemos preocuparnos de llegar a la guarida, que aparece en el radar y el mapa, antes de que se autodestruya el tanque.



5] ¡TODOS CON LAS MANOS ARRIBA!

Es el último encargo del Coronel. **Cortez** se siente amenazado y decide poner tierra de por medio. Nuestra misión será evitar que sus enemigos le eliminen y para ello embarcaremos en su lujoso yate para darle escolta. Nada más salir de puerto, empieza el ataque. Con la ametralladora como arma más idónea, debemos centrar nuestra puntería en los tiradores, aunque si hacemos explotar los barcos conseguiremos el mismo resultado. Tras la primera oleada, la amenaza aparecerá esta vez por la proa (por delante para los de secano), y llegará desde unos barcos y *zodiacs*. Es posible que alguno logre subir. En medio del baile, la amenaza llegará desde el aire en dos helicópteros que, si nos descuidamos un poco, dejarán a sus hombres en cubierta. Casi sin tiempo para reaccionar, hará acto de presencia un poderoso helicóptero militar que deberemos derribar. Los cohetes son buenos pero también la ametralladora funcionará. Tras acabar con él, aún tendremos un poquito de trabajo y éste será el de quitar del camino el resto de barcos que nos bloquean el paso.



RICARDO DÍAZ

1] LA CAZA

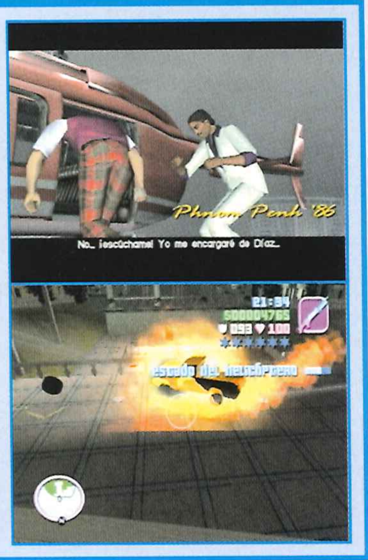
Díaz es un personaje un tanto bestia y de reacciones impredecibles. En esta ocasión se muestra un tanto comedido y sólo te encomienda ir a la guarida de un tipejo que le está robando. No hay que acabar con él. Al llegar al apartamento en cuestión, nos descubrirán y el elemento intentará escaparse por las azoteas. Sólo hay que seguirlo. Cuando salte del tejado a la calle tendremos que hacer lo mismo y montamos en el *scooter*. Ellos nos dispararán pero sólo tendremos que seguirlos a cierta distancia y esquivar los disparos aprovechando la agilidad de la moto. Dan una vuelta grande pero en unos minutos llegarán a su destino y ahí termina nuestra misión.





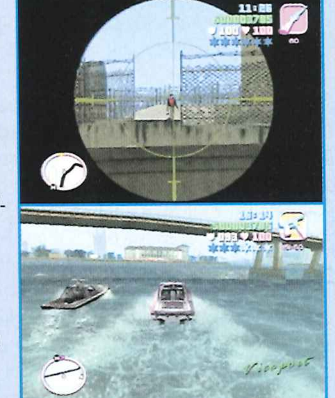
2] PHNOM PENH '86

Una misión novedosa. Acompañados por **Lance** en un helicóptero, deberemos diezmar a la banda del sujeto que seguimos en la anterior misión. Están en las mansiones abandonadas de **Vice City** y tendremos que afinar la puntería para sacarle el máximo partido a la destructiva ametralladora que manejaremos. Seguramente, ésta es también una de las armas menos manejables y, al principio, es posible que no le demos a nadie. El helicóptero, aunque no es muy delicado, tiene una barra que representa su resistencia. Si no nos pulimos con cierta maña y velocidad, lo más seguro es que en la última terraza nos fundan. Una vez recuperado el dinero de **Díaz**, podemos marcharnos de la zona tranquilamente.



3] EL BARCO MÁS RÁPIDO

Partiendo desde la Mansión de **Díaz**, deberemos desplazarnos hasta el Astillero para robar una lancha motora que parece ser la más rápida de toda la costa. Antes de salir de la choza de **Díaz**, estaría bien que nos pasáramos por el laberinto y nos hiciéramos con el *sniper* (rifle con mira telescópica) para eliminar desde lejos a buena parte de los vigilantes, todos los visibles inicialmente. Cuatro de ellos no son visibles hasta doblar la esquina de la nave y aquí será necesario cambiar el rifle por una ametralladora u otra arma que apunte automáticamente. Para bajar el barco de la grúa hay que pulsar un interruptor situado dentro del edificio y, aunque parezcan inofensivos, está custodiado por tres trabajadores que también deberemos «despedir». Nada más pulsar el botón, aparecerán más vigilantes por la puerta, seis. Montamos en el barco y ponemos rumbo a la mansión de **Díaz**, sorteando a la policía que nos espera en lanchas.



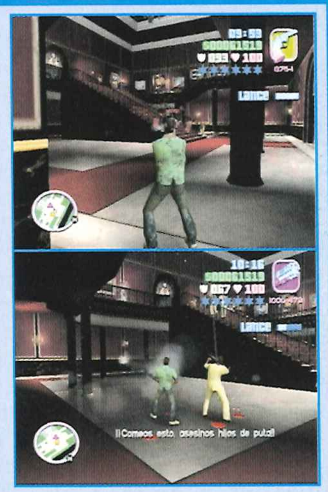
4] OFERTA Y DEMANDA

Díaz pretende asestar un nuevo golpe a sus competidores robándoles una valiosa mercancía. Acompañados por **Lance** en la motora más rápida de todo **Vice City**, tenemos que llegar al barco antes de que lo hagan los dueños del alijo. Nuestros competidores parten con ventaja, pero sus lanchas son más lentas y en los primeros giros ya habremos adelantado a dos de ellas. A mitad de recorrido, si todo ha ido bien, también superaremos a las otras dos y nuestra única preocupación deberá ser completar las últimas curvas y llegar los primeros al barco. A partir de aquí cambia la fase y en vez de pilotar tendremos que disparar. Primero son dos lanchas que se aproximan por detrás, después un helicóptero y, finalmente, otra por delante. Intentaremos eliminar primero al tirador de las lanchas, de esa forma no sufriremos daños, y en cuanto al helicóptero, disparando directamente a la panza.



5] BORRAR

Ahora que sabemos que **Díaz** ha sido el causante de nuestros problemas, vamos a borrarlo del mapa. **Lance** nos cita en la entrada de la mansión de **Díaz** y llega con alguna ayuda extra en forma de ametralladora. La entrada principal está bloqueada, por lo que habrá que encontrar otra ruta. Hay dos posibles: por la parte de atrás o por el lateral del laberinto. En cualquiera de las dos, encontraremos resistencia y ambas van a dar casi al mismo punto. Una vez dentro, se suceden escaleras y pasillos con defensores por todas partes, hasta que lleguemos a las inmediaciones de **Díaz**. El «brutote» saldrá a nuestro encuentro con lo que queda de sus guardaespaldas y os adelantamos que aguantará mucho plomo antes de caer. La misión será fallida si eliminan a **Lance**, así que será mejor que cuidéis de él y os anticipéis a sus movimientos. Con **Díaz** eliminado, la mansión pasa a vuestro poder y desde ella accederemos a nuevas misiones.



AVERY CARRINGTON

1] HIERRO DEL CUATRO

El constructor **Carrington** es un bicho de cuidado. Nos manda al campo de *golf* para dar canela fina a un pez gordo. Como es un lugar muy selecto nos proporciona un carné y nos da la dirección de una tienda de ropa deportiva. Una vez que estemos vestidos para la ocasión, vamos al club de *golf* y allí nos encontramos con el primer inconveniente: un detector de armas. Al pasar por él, perderemos todas las armas de fuego y, si no tenemos ninguna arma blanca, deberemos apañarnos con un palo de *golf* que encontraremos a la derecha. Una vez localizado el sujeto, descubriremos que tiene más guardaespaldas que **Bisbal**. Nada más acercarnos empezará el baile y el pez gordo huirá en un carrito de *golf*. Aunque parezca imposible, pasamos de los guardaespaldas y perseguimos a nuestro objetivo. En la persecución alocada que se inicia, los gorilas nos alcanzarán unas cuantas veces, pero no debemos perder de vista a nuestro sujeto porque a la primera de cambio intentará salir del club. Si se os resiste esta misión, al volver a empezar, podéis colocar un coche taponando el detector de armas: el gordo intentará huir pero no podrá.



2] DEMOLITION MAN



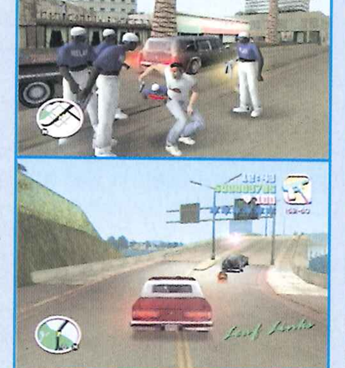
Estamos ante una de las misiones más originales del juego... aunque no de las más divertidas y sencillas. Nos encargan demoler un edificio en construcción de la competencia. Para volarlo vamos a recurrir a un ingenioso sistema: usando un helicóptero teledirigido de pequeñas dimensiones. Es una prueba cronometrada (7 minutos) y a la dificultad de su complejo manejo, sobre todo hasta que dominemos bien los controles, hay que añadir la presencia de obreros y vigilantes. Son cuatro bombas y hay que depositarlas sobre unos barriles situados de la siguiente forma: uno en la planta baja a la izquierda, otro en la primera planta a la izquierda, otro en la segunda a la derecha y, por último, otro en la tercera a la derecha. Para eliminar a los que nos atacan sólo hay que golpearles con las hélices. Para colocar la bomba, nos situamos encima del barril y pulsamos Círculo. Es una de esas misiones que requieren un poco de paciencia, pero también hay quien se la ha pasado a la primera y sin mayores complicaciones. La clave es subir verticalmente por el hueco de la escalera y no como lo haría una persona andando.

GTA: VICE CITY

KENT PAUL:

3] DOS LEVES IMPACTOS

Se trata de una acción de sabotaje para enfrentar a los cubanos con los haitianos. Lo primero que tendremos que hacer es cambiar de ropa para hacernos pasar por un miembro de las bandas cubanas. Tras pasar por la tienda de ropa *Little Habana*, que aparece en el mapa como una camisa azul, deberemos localizar la Funeraria de **Romero** y empezar el baile. Cuando nos reconozcan, todos los haitianos se nos echarán encima y, en medio de la refriega, el coche fúnebre que tenemos que destruir intentará huir. Si nos ponemos detrás de este vehículo, nos lanzarán ataúdes por lo que deberemos situarnos en paralelo y abrir fuego con la ametralladora. Es posible que, durante la persecución, aparezcan coches haitianos para entorpecernos, pero deberemos centrarnos en nuestro objetivo. No será muy difícil acabar con él.



1] CORREDOR DE LA MUERTE

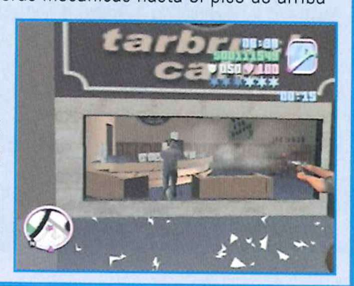
Una misión con bastantes complicaciones. Han secuestrado a **Lance** y debemos ir a rescatarlo al desguace antes de que sus captores lo maten. En la pantalla encontraréis un indicador de la vida de **Lance**, así que cuanto antes lleguemos y eliminemos a sus secuestradores, más posibilidades tendrá **Lance** de sobrevivir. En la entrada del desguace nos espera un coche cruzado con tres vigilantes, arremetemos contra él y atropellamos a los que salgan al paso de nuestro coche, una vez dentro. Hay que llegar hasta el sitio en que lo tienen escondido y liquidar a sus torturadores. En cuanto toquemos a **Lance** se activará una secuencia que nos dará un respiro. Al terminar ésta, los secuestradores continuarán su ataque. Los hay a pie y también en lo alto de las instalaciones. Hay un coche a la izquierda, montamos en él y llevamos a **Lance** al hospital. En el camino, nos atacarán desde otros coches pero sobre todo al principio. Si nos damos prisa, una vez que salgamos del barrio ya tendremos el camino casi despejado hasta el hospital. **Lance** te citará para ir en busca de **Díaz**.



TOMMY VERCETTI

1] EXTORSIÓN

Muerto **Díaz**, **Tommy** se convierte en el nuevo dueño de la mansión, pero aún tendrá que hacerse también con sus negocios. Son una serie de misiones específicas de la mansión y ésta es la primera de todas. Tendremos que «explicarle» a los de las tiendas del Centro Comercial que si no nos pagan por nuestra protección sus negocios peligrarán. En tan sólo cinco minutos hay que destrozar todos los escaparates marcados en el mapa. Buena parte del tiempo se nos irá camino del Centro Comercial, así que tenemos que volar. Si no tenéis armas apropiadas para acabar con los escaparates, podéis comprar un martillo en la tienda de herramientas. Empezad a romper por la planta de abajo y, cuando ya no quede ninguno, tomad las escaleras mecánicas hasta el piso de arriba y acabad con los restantes. A medida que rompamos lunas, la alarma policial irá subiendo. No os paréis a pelear, con el chaleco y la vida tendría que ser suficiente para acabar con todos los cristales antes de que nos tumben. Al destrozar la última luna, cesarán las alarmas y, además de 2.000 Dólares, obtendremos la posibilidad de comprar cualquier negocio de la ciudad.



2] PELEA EN EL BAR

Seguimos en busca de benefactores y ahora le toca el turno a un bar de moda de *Ocean Beach*. El dueño se niega a pagarnos y hay que demostrarle que somos la única opción posible en seguridad. Acompañados por dos de nuestros matones, y no de los mejores, partimos hacia el bar. En la entrada hay dos vigilantes y para quitarlos de enmedio no será necesario ni acercarse si tenemos el rifle de mira telescópica. Una vez eliminados, entramos en la terraza y hablamos con el dueño. Nos dice que arreglemos el asunto con la empresa de seguridad que hay por allí cerca y en ese instante aparece en pantalla una cuenta atrás de cinco minutos. Al callejón donde se encuentran se llega en unos pocos segundos y podemos hacer algo parecido a lo que hicimos con los de la puerta del bar, pero con algún arma más potente, como una ametralladora pesada o el lanzacohetes. Al caer los de la entrada, tendremos que iniciar la persecución de dos vigilantes que intentan escapar en moto. Aunque corren bastante, les alcanzaremos rápidamente y será pan comido tirarlos de la moto y darles pasaporte. No pasa nada si dejáis atrás a vuestros acompañantes en cualquier momento de la misión.



3] TIERRA DE POLIS

Uno de nuestros inútiles ayudantes ha puesto una bomba en el centro comercial, pero no ha funcionado el temporizador. La policía ha tomado los alrededores y para llegar a la bomba hay que disfrazarse de poli. Debemos provocar que los policías nos sigan (dos estrellas) y meterlos en un garaje. No hace falta que nos persigan desde el principio, lo mejor es hacerlo cerca del garaje. Lo normal es que entren con nosotros dentro, con coche y todo. Pero también vale a pie y luego tomar el coche de policía que hay a la izquierda según se sale del garaje. Disfrazados y motorizados, podremos llegar al centro y activar la bomba que, por desgracia, sólo tardará en explotar 5 segundos. La alarma policial será de 5 estrellas. Salimos por la misma puerta que entramos, montamos en el coche y vamos en busca de la estrella que hay al lado. Tras rebajar ésa, no estaría mal que intentáramos bajar dos más: la de los matorrales cercanos a la comisaría y la que hay en los callejones próximos a la *pizzería*. **Lance** no puede quedarse atrás o morir. Con esta misión, nuestro plan de extorsión se habrá completado y en la mansión podremos recoger hasta 5.000 $.



4] LIQUIDA AL COBRADOR



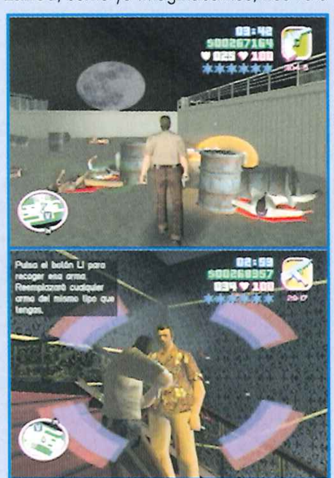


La Mafia pretende sacar tajada de nuestros negocios y para conseguirlo, manda a unos cuantos de los suyos a saquear las recaudaciones de nuestros negocios. Sus movimientos dependerán del número de negocios que tengamos ya en funcionamiento y dando, por tanto, dinerito. Tras pelar la imprenta, se encaminarán al Astillero (si ya genera dinero) y nuestra misión será pararles los pies sin ningún tipo de contemplaciones. El siguiente destino de unos nuevos recaudadores será el Concesionario (si ya produce) o la propiedad que se encuentre más próxima. Los fundimos y vamos a por la última pareja de recaudadores, que puede estar en las inmediaciones de la Fábrica de Helados, por ejemplo.



5] MANTÉN A TUS AMIGOS CERCA...

Esta misión viene a ser el final de la historia. **Forelli** viene a la mansión a perdirnos cuentas pero, en realidad viene a por todo. **Lance**, como ya imaginábamos, nos va a traicionar. Llegarán las primeras oleadas de enemigos y los debemos parar desde las escaleras próximas al despacho. Tras ellos, aparecerá **Lance** y tendremos que perseguirlo hasta la azotea. Allí nos espera bien armado y protegido. El choque frontal es casi un suicidio, por lo que recomendamos correr hasta la plataforma del helicóptero y desde allí fundirlos con unas granadas. Una vez que ha caído **Lance**, bajamos al despacho y recibimos a **Forelli** como se merece. En diversos puntos de la casa encontraremos chalecos, corazones y armas. Como no hay tiempo, cada vez que nos veamos en apuros, a por los *items*. **Forelli** llega bien escoltado y es duro de pelar. Golpeamos con cuidado y nos vamos a recuperar fuerzas. Así hasta que caiga, y a disfrutar del final.



2] ASESINO PSICÓPATA

Emulando a los chicos de «Operación Triunfo», los *rockeros* tienen que acudir a una tienda de discos para firmar su nuevo disco a sus *fans*. La cosa no tendría mucho interés si no fuera porque están recibiendo amenazas de un pirado psicópata que ha jurado acabar con ellos. Nos montamos, solos, en la Limusina y vamos al tinglao. Entre las *fans* hay una que tiene más pelos en las piernas que **The Scope**, ¿sospechoso, no? Por si ésto no fuera ya de por sí tremendamente violento, el travestido seguidor saca un arma, abre fuego contra el vigilante y se da a la fuga. Nos toca perseguirlo y ya os anticipamos que la Limusina es uno de los vehículos menos ágiles. El recorrido que seguirá el perturbado es siempre el mismo y las cosas que pasan también. Decimos esto para que intentéis memorizar sus triquiñuelas. Hay que hacerlo todo a lo burro pero si podéis cerrarle el paso y fundirlo a pie mejor que mejor. Los camiones que aparecen, los coches que se cruzan, etc., siempre lo harán del mismo modo, tenedlo en cuenta.



MISIONES COLATERALES

LOVE FIST

1] EL JUGO DEL AMOR

El grupo *Love Fist* requiere los servicios de **Tommy** para hacerles unos recados un tanto comprometidos para la gente famosa. En primer lugar, nos mandan a buscar cierta sustancia que ellos llaman el jugo del amor. Por aquello de que se trata de algo líquido, nos citan con un camello en el centro de la ciudad. Lo mejor será buscar una moto deportiva y aparcar en dirección a la carretera antes de tocar el claxon. Aparecerá el sujeto en cuestión y nos timará llevándose el dinero sin darnos nada a cambio. Como huye en moto como la nuestra, tardaremos sólo unos segundos en alcanzarle y con la ametralladora le explicaremos que eso que ha hecho está mal. Una vez que el camello sea pasto de los buitres, recogemos el dinero, el jugo y atendemos a la siguiente petición de los *rockeros*. Se trata de buscarles compañía y como está cerrado el club de ajedrez, probamos a ver si se divierten con unas damas. Vamos a por **Mercedes** al apartamento de *Love Fist* y la llevamos con los *rockeros* antes de un minuto y medio. No hay que perder ni un sólo segundo.



3] GIRA PUBLICITARIA

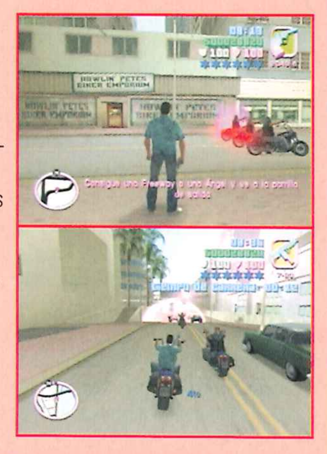


Para su gira, y por cuestiones meramente estéticas, *Love Fist* quiere que la banda de los moteros se encargue de la seguridad. Nos toca a nosotros convencerlos y no lo lograremos hasta que completemos todas las misiones de los moteros. Una vez terminadas, debemos volver a la casa de discos para llevar al grupo al concierto. La sorpresa que nos aguarda es una bomba que está conectada al velocímetro y que se activará si reducimos demasiado la velocidad de la limusina. Hay una barra que nos indica el riesgo de explosión y estará completamente vacía mientras pisemos el acelerador, y se irá rellenando si reducimos. La clave para pasar esta misión será tomar la avenida más larga, la que va hacia los astilleros, y evitar colisiones que frenen nuestra marcha. No hay un tiempo definido para esta misión, pero hay que darles unos minutillos a los *rockeros* para que consigan desactivar el artefacto. Con la avenida y un tramo del último puente será más que suficiente para que lo logren.

BIKERS

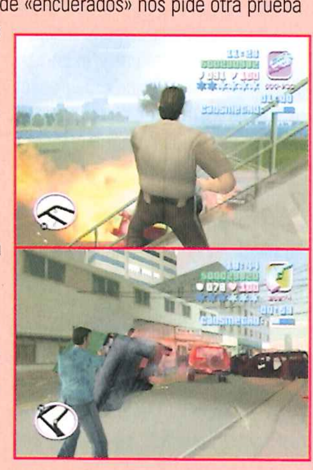
1] RUEDAS CON LLANTAS DE ACERO

Los moteros, gente dura y poco amiga de las visitas, nos recibe con cara de perros y escucha la oferta sin muchas intenciones de aceptar. Para que podamos negociar con ellos tenemos primero que demostrar que somos dignos y para ello deberemos ganar una carrera. Los rivales son tres y no regalan nada, por lo que tendremos que dar lo mejor de nosotros mismos con una moto que se maneja de una manera distinta a las deportivas. El recorrido es largo, tiene abundante tráfico y los momentos más críticos están en sus giros. El freno de mano, en este caso el trasero, será de gran ayuda. Ellos suelen entrar muy fuerte en los giros más pronunciados y también suelen dejarse allí los cuernos. Si no ganáis a la primera la carrera, sólo tenéis que recordar los puntos críticos que os hicieron perder. Coinciden con los de los rivales y es ahí donde cobraremos ventaja.



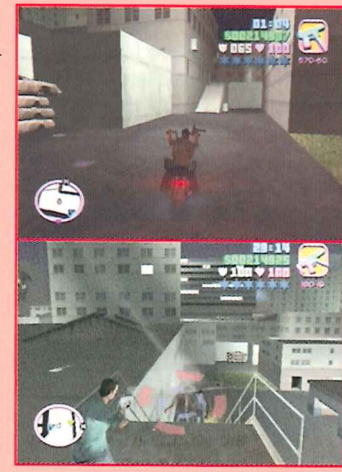
2] INCITANDO AL MACHO

Por aquello de la marginalidad y la lucha contra el sistema, que tanto gusta a los moteros americanos, el jefe de esta panda de «encuerados» nos pide otra prueba de fidelidad. Se trata de montar el mayor caos callejero posible en un tiempo récord: un minuto y medio. Hay una barra que indica el grado de caos y completarla es bastante complicado porque depende principalmente del ruido que generemos. Nada más salir, la tomamos con la gente y los coches que encontremos. Llegará la poli, después los SWAT, el helicópero y el FBI. Nos subimos a la escalera que hay en la esquina de la calle de los moteros y desde allí intentamos que salten por los aires todo lo que vaya apareciendo. Con un poco de suerte, lograremos el gran escándalo. Si no has comprado la chabola del final del tejado, hazlo antes de comenzar la misión y salva nada más acabarla. Luego, intenta rebajar la alerta como puedas.



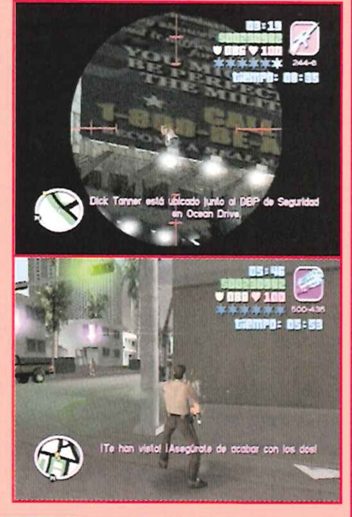
3] MOTO ROBADA

Si cumplimos este encargo los moteros se ocuparán de la seguridad de *Love Fist* en la gira. Tenemos que recuperar la moto del jefe y lo primero que hay que hacer es conseguir la moto deportiva del escaparate de la tienda que hay enfrente del bar. Con ella, tendremos que realizar un gran salto para caer en el tejado próximo al sitio donde los pandilleros tienen guardada la moto. A los pocos segundos de caer, nos descubrirán y entonces tendremos que hacer frente a un montón de enemigos. Algunos ya están en el tejado, pero la gran mayoría saldrá a nuestro encuentro y si bajamos al patio saldrán por todas partes. No es mala táctica provocar su salida con una pasada por la parte de abajo y volver a la terraza a esperarlos. Será más fácil y menos arriesgado. Una vez que hayamos limpiado la zona, sólo tendremos que salir de allí con la moto saltando y llevarla al bar de los moteros.



3] AUTOCIDE

Una de las misiones más complicadas... Hay que eliminar a 6 atracadores en menos de 9 minutos. El primero, situado en un cartel cercano, es fácil. El segundo, el vigilante, ya dependerá del armamento que tengamos. El tercero y cuarto van juntos pero, si no somos rápidos, se separarán y nos darán problemas. El quinto, en un barco, es sencillo pues usaremos el *sniper*. El último va en moto y vuela por la zona cercana al Coronel. Dependiendo del tiempo que quede puede ser un verdadero infierno frenarle. Lo mejor será anticipar un poco sus movimientos, observando su trayectoria en el mapa, esperarlo y golpearlo con un coche. Una vez que esté en el suelo, ya no tendremos ningún impedimento más de lo normal y será el momento de fundirlo. El gran enemigo será el tiempo.



CUBANOS

1] EL DESAFÍO DEL BARCO TRUCADO

Será nuestra tarjeta de presentación con los cubanos. Se trata de una prueba de habilidad con una lancha motora trucada. Tras pasar el primer puesto de control, tendremos tres minutos para completar un recorrido con 26 puestos más. Las únicas dificultades serán manejarnos con el estilo de conducción de la lancha, mucho más tosco que el de los coches, y los saltos, estrechamientos y giros de algunas partes del recorrido. No podemos dejarnos ni un puesto de control, si nos lo pasamos deberemos retroceder. Lo más normal es que necesitemos de varios intentos, pero más o menos los justos antes de dominar la lancha. Como en el juego hay alguna misión más con ellas, será mejor que nos vayamos entrenando un poco.



ASESINATOS

1] MUERTE EN LA CARRETERA

Tenemos que cepillarnos al motorista que reparte las *pizzas* antes de que termine sus entregas, nada menos que 50 *pizzas*.Tiene que darnos tiempo de sobra, pero no conviene confiarse demasiado. Lo mejor es darle un golpe, tirarlo de la moto y eliminarlo bajándonos del coche. Con esta misión nos darán 500 dólares.



2] ELIMINA A LA ESPOSA



En esta ocasión tendremos que acabar con la esposa de alguien, pero tiene que parecer un accidente de coche. Ella lleva un automóvil muy potente y no estaría demás que nosotros nos presentáramos con uno de similares características. Chocar y chocar hasta que salga ardiendo.

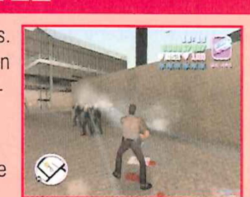
4] COMPROBAR EL REGISTRO

En el aeropuerto, tenemos que recoger un *sniper* que han colado dentro de la terminal y acabar con un personaje señalado por una chica. Lleva escolta pero no nos dará problemas y, una vez eliminados ambos, sólo tendremos que recoger el maletín y salir pitando. El verdadero peligro no son los polis, si no unos tipos en unos coches negros con tiradores en el techo. Mientras nos mantengamos en constante movimiento, seremos un blanco más difícil y tendremos menos problemas.



5] CABOS SUELTOS

Es el último encargo en el apartado de asesinatos. Tenemos que hacernos con un maletín situado en el tejado de la Fábrica de Helados. Está fuertemente custodiado por un mogollón de hombres con mucha artillería. Hay una forma elegante de hacer la misión: con un helicóptero al edificio más alto de al lado de la Fábrica, rifle con mira telescópica y, una vez despejada la zona, a por el maletín. La otra, por la fuerza, nos obligará a ir muy despacio y a tener que salir a por chalecos y corazones cada vez que nos veamos en apuros.



2] CARNE DE CAÑÓN

Al principio parece que sólo nos necesitan para llevar a unos cuantos cubanos a luchar con los haitianos, pero nada más llegar allí deberemos desempeñar una labor fundamental. Tendremos que agenciarnos un vehículo en el que puedan entrar tres cubanos. Al llegar al punto de encuentro, seremos los encargados de abrir paso a través de las líneas enemigas. Dependiendo del armamento que tengamos, la cosa será un paseo algo menos placentero. Una ametralladora potente o el lanzacohetes quitarán de en medio el primer obstáculo: un coche con unos cuantos haitianos alrededor. A partir de aquí, armas ligeras hasta que nos ordenen eliminar al francotirador apostado en el tejado. Una vez liquidado, iremos a tiro limpio hasta el patio donde encontraremos la furgoneta que hemos de robar. Hay muchos enemigos, pero una vez derribados los más cercanos intentaremos salir pitando con el botín. La policía nos atormentará durante el camino y si nos han pinchado las ruedas será una tarea difícil.





3] ENCUENTRO NAVAL



Una de las misiones más complicadas del juego. El problema fundamental es la cantidad de enemigos y la policía, especialmente cabreada (cuatro estrellas). Antes de ir al encuentro de nuestro contacto, no estaría mal que nos hiciéramos con unos cohetes en el edificio naranja que hay camino del aeropuerto. Una vez en el punto de encuentro, nos llevarán con una lancha a la isla de **Díaz** y allí nos encontraremos con los haitianos, que están en dos barcos, en el muelle y diferentes partes de la mansión. Un cohete a un barco, uno más para el otro y ya podremos desembarcar. Nada más pisar tierra nos van a disparar desde varios puntos. Acabamos con los más cercanos primero ya que es más difícil que fallen desde cerca y luego nos enfrentamos a los que están en el porche de la mansión y en el tejado. Lo normal es que nos dejen un poco para el arrastre y que la alarma de la policía ya marque dos estrellas. Tomamos el maletín del muelle pero no tocamos los dos del porche. Como no hay prisa, pillamos un coche y buscamos dónde recuperar vida (a la salida de la isla hay un corazón) y el chaleco (en el edificio próximo al Club Malibú). Por allí cerca también podemos eliminar las estrellas de la poli. Volvemos a la isla y nos hacemos con los maletines que quedan. Nada más cogerlos, volarán nuestra embarcación desde otra lancha y la alarma policial alcanzará las cuatro estrellas. Helicópteros, furgones, controles y muchísimos, muchísimos polis saldrán a cazarnos. Hay que volver al bar, no está muy lejos pero será complicado. Podemos intentar llegar por las bravas o reducir las estrellas en la primera isla o en la segunda. En cualquier caso, ambos caminos serán duros.





4] VUDÚ TROYANO



Umberto quiere dar el golpe definitivo a los haitianos y para ello ha buscado la forma de penetrar en sus líneas y destruir su principal fuente de ingresos, un laboratorio. Acompañados por un cubano, tendremos que robar un coche haitiano y reunirnos con el resto de pistoleros. Gracias a nuestro disfraz con ruedas, podremos entrar en el laboratorio. Ya dentro, hay bastantes haitianos pero no son demasiado duros y como nuestro coche es el último en entrar, lo mejor es que para empezar nos encarguemos de los de la entrada. Al entrar en el laboratorio nos encontraremos con algunos más en diferentes alturas. Una vez eliminadas las defensas, tendremos 45 segundos para poner las bombas, que empezarán a contar desde el momento que coloquemos la primera. Una está situada en la planta de arriba, comenzaremos por ella y acabaremos por la más cercana a la puerta. Una vez colocadas las tres, hay que salir a toda pastilla de allí, pero como la puerta principal está cerrada deberemos escapar por una escalera situada en la parte derecha, casi a la entrada principal del laboratorio. Una vez en el tejado estaremos a salvo.

2] BOMBAS FUERA

Otra misión muy divertida. Utilizando unos avioncitos de Radio Control, tenemos que destruir dos lanchas y un coche de los cubanos que están cerrando un trato en la isla de **Díaz**. El único consejo que podemos daros es que no descendáis mucho, aunque sea más difícil darle a nuestros objetivos, porque aquí el agua es el gran enemigo.



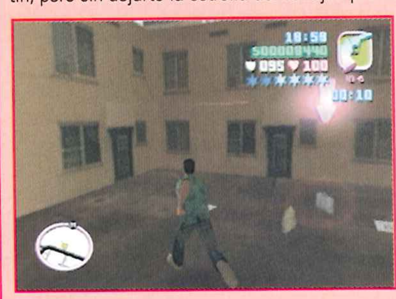




HAITIANOS

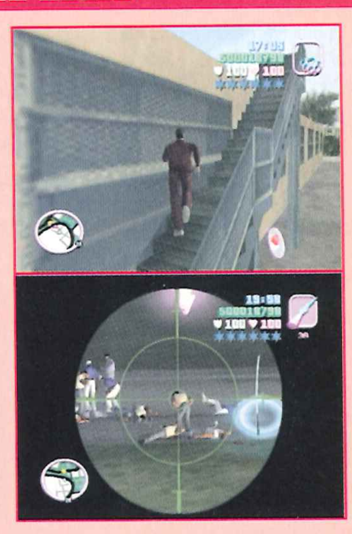
1] POCIÓN MÁGICA

Los espíritus han hablado a la Tía **Key** de nosotros y nos llama para hacernos un encargo con bastante mala pinta. Se trata de anticiparse a la policía en la recogida de unos polvos mágicos y ya sabemos lo que pasa en estas situaciones. El primero está en un tejado no muy lejos de la casa de Tía **Key** y nada más cogerlo, empezará el baile aunque aún de manera suave. El segundo está próximo a éste, casi mejor ir andando a por él, y será el detonante de la gran movida. Nada más pillarlo, la poli se pondrá en 5 estrellas (FBI, Helicópteros, coches, etc.) y el tercer paquete está un pelín más lejos. Si puedes, monta en un coche y vuela hacia el último maletín, pero sin dejarte la estrella del callejón próximo al penúltimo paquete. El último maletín está en una especie de recodo cerrado de la calle. Las cosas no empeorarán mucho y nuestro destino está a unos cientos de metros, por lo que lo mejor es hacerlo corriendo. Sin vehículo esquivaremos mejor a los coches del FBI y al girar la esquina, estaremos a tiro del punto que neutralizará automáticamente todas las amenazas, la puerta de Tía **Key**.



3] JUEGO SUCIO

Tía **Key** tiene un último encargo para nosotros y consiste en cubrir a sus hombres, con un rifle de mira telescópica, en un combate contra los cubanos. Las fuerzas están un tanto desequilibradas, por lo que nuestra participación y acierto con el rifle resultarán fundamentales. Vamos al punto de encuentro y nos apostamos en cuclillas para poder apuntar mejor. Los cubanos son los marcados por las flechas rosas y hay que tener cuidado porque el lío es enorme. Con eliminar unos cuantos, tened en cuenta que los haitianos también hacen su trabajo, será suficiente para sacar esta misión adelante. En caso de duda, que no estemos completamente seguros de acertar a un cubano, casi es mejor no disparar.



MISIONES DE LAS PROPIEDADES

ESTUDIO DE CINE

1] CAMPAÑA DE RECLUTAMIENTO



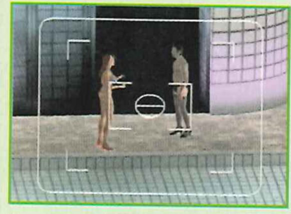
Nuestro debut dentro de la industria cinematográfica va a requerir una mano firme en la dirección. Tras intercambiar impresiones con el director de cine, nuestro cometido será hacernos con los servicios de la mega estrella porno **Candy Su**. Vamos a su encuentro. Una vez localizada, nos dice que hablemos con su *manager*, un chulo que aperece por sorpresa dejándonos a sus matones. Tras darles lo que se merecen, tenemos que ir detrás del coche del *manager*. No corre mucho pero, cada vez que estemos cerca, dejará a unos cuantos de sus matones para frenarnos. Lo ideal es adelantarse a sus movimientos y reventarlo con los cohetes o la ametralladora más potente. Después de fulminarlo, deberemos volver al encuentro de **Candy** y ofrecer un papelito a **Mercedes**, que nos estará esperando en el «Burger». Cuando ya tengamos a nuestras estrellas podemos volver al estudio.

2] CONSOLADOR DODO



Se trata de nuestro primer contacto con el Hidroavión. Se encuentra en la parte posterior del Estudio y con él deberemos distribuir la publicidad de nuestra película. Sólo hay que seguir la secuencia de objetivos que nos va marcando el mapa y estar un poco atentos al consumo de combustible, que podréis seguir en el indicador que aparece en la parte superior derecha de la pantalla. No os precipitéis demasiado en vuestras acciones porque hay combustible de sobra.

3] LA FOTO POLICIAL DE MARTA



Vamos a hacerle unas fotos comprometidas a un político con una actriz porno. Salimos desde el Estudio y seguimos a la Limusina hasta un edificio en las inmediaciones del Club Malibú. Entramos por la puerta lateral del hotel y subimos hasta un balcón desde el que hay mejor perspectiva para las fotos. En la terraza de enfrente veremos a **Candy** y al político hablando y esa es la imagen que buscamos. Las fotos no tienen que ser distintas, sólo hay que captar el sorprendente atuendo del senador. Con la última foto, se activará la alarma policial (cinco estrellas) y ya encontraremos agentes del FBI en las escaleras del hotel. Como no pueden empeorar mucho las cosas, disparamos a todo lo que se mueva y, una vez en la calle, intentamos llegar hasta el escudo que hay casi enfrente del Club Malibú. Corriendo se esquiva bien al FBI. Hay que intentar hacerse con un coche, rebajar la alerta e intentar llegar al taller de chapa y pintura, que no está muy lejos. En el estudio nos esperarán parte de los guardaespaldas del político. Lo suyo es fundirlos desde lejos porque de cerca son peligrosos.

4] PUNTO G



Se trata de otra prueba de habilidad con la moto deportiva. Hay que completar una cadena de saltos sobre los tejados del Centro de la ciudad. Si hemos practicado un poco los saltos no debemos tener demasiados problemas. La clave está en aprovechar al máximo el espacio para tomar velocidad y en cuidar el aterrizaje. Dependiendo de la zona, tendremos que empezar desde el principio. Las escaleras de emergencia que bajan en esta misión, se quedarán así para el resto del juego. Durante la misión completaremos algunos de los saltos únicos más complicados de encontrar. Al terminar con éxito esta fase, el estudio empezará a darnos dinero y, además, podremos contemplar nuestra espectacular publicidad.

ASTILLERO

1] PUNTO DE CONTROL CHARLIE

La típica prueba de habilidad. Tenemos que recoger unos paquetes en dos minutos y medio. Podemos elegir entre dos lanchas, pero os recomendamos la de la izquierda. Aunque ambas son un pelín ingobernables, la extrema velocidad de la derecha puede ser un arma de doble filo. La de la izquierda, aunque pueda parecer mucho más cutre, se maneja algo mejor y no es nada lenta. El recorrido está salpicado de saltos y hay algunos giros que son verdaderas trampas. Es posible que alguien lo pase a la primera, pero lo normal es que precisemos de varios intentos... Los justos para reconocer las trampas y tomar precauciones. La marcha atrás es muy lenta, en caso de error lo mejor es dar la vuelta sin recurrir a ella.

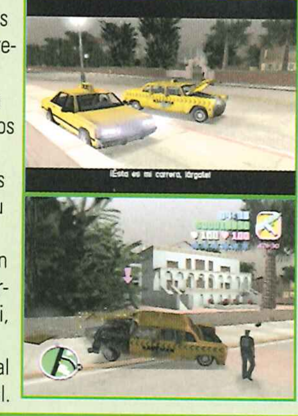




KAUFMAN CABS

1] V.I.P.

La primera misión que se nos presenta en **Kaufman** es ir a recoger a un pasajero V.I.P. a la misma isla de **Díaz**. Antes de empezar, es aconsejable que miremos el mapa y estudiemos el camino más corto ya que tendremos que llegar a nuestro objetivo en menos de un minuto. Es tiempo suficiente, pero cualquier error de cálculo nos dejará un margen de segundos bastante estrecho. Al llegar al destino nos espera una pequeña sorpresa: un taxi de la competencia nos roba al cliente ante nuestras narices y nos toca recuperarlo por las bravas. Tendremos que chocar contra él hasta producir destrozos tan importantes como para que desista de su empeño. Aunque no hay tiempo, sí hay un límite para esta misión y lo encontraremos en que el destino del cliente V.I.P. es el aeropuerto. En cuanto vuelva a montar en nuestro taxi, los taxis de la competencia nos atacarán. En condiciones normales, cuando recuperemos al cliente no estaremos muy lejos de la terminal.



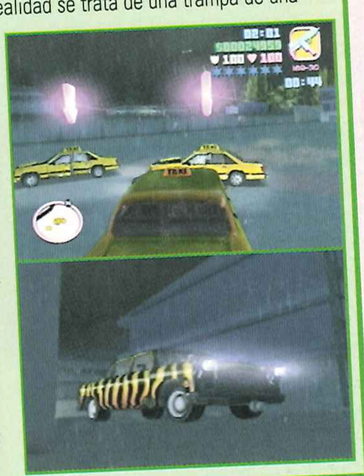
2] RIVALIDAD AMISTOSA

La competencia nos está sacando ventaja gracias a que sus coches son más y mejores. Tendremos que solucionar este pequeño problema eliminando tres. Aparecen en el mapa como tres puntos amarillos y suelen estar por la zona del Aeropuerto, los Astilleros y *Little Havana*. No hace falta llevar ningún orden a la hora de acabar con ellos. En cuanto les ataquemos, responderán intentando destruir nuestro taxi a golpes. Como nosotros tenemos artillería abundante y, además, podemos bajar del taxi para fundirlos con nuestras armas, esta misión no debe ser ningún obstáculo. No hay que arriesgar innecesariamente, si vemos que nuestro taxi está muy tocado, al taller de chapa y pintura, y de vuelta a la carga.



3] TAXIGEDÓN

En las oficinas de **Kaufman** reciben una llamada en la que requieren nuestros servicios, insistiendo en que tiene que ser **Tommy** el que tiene que hacer la carrera. LLaman en nombre de **Mercedes** pero en realidad se trata de una trampa de una compañía de Taxis competidora. Al llegar al punto de encuentro aparecerán 6 taxis dispuestos a destrozarnos y nuestra misión será aguantar vivos durante un minuto. Como ellos atacan a lo loco y atropelladamente, lo mejor es pasarse de vez en cuando por la zona de columnas. De esa manera, se irán eliminando poco a poco y sólo deberemos buscar los espacios libres. Pasado el minuto, dejan paso a su jefe que llega en un espectacular Cab Cebra y sólo tendremos que destruirlo. No es complicado, únicamente tendremos que buscar el momento adecuado y volarlo con algún arma potente. Al mandarlo al otro barrio, **Kaufman** empezará a darnos beneficios y obtendremos un Cebra de regalo.



MALIBÚ

1] ¿SIN ESCAPATORIA?

Nuestro abogado nos da la información de un reventador de cajas que está preso en la Central de Policía. Tenemos que ir a sacarlo. Para ello, hay que entrar en la comisaría, sin armas en la mano, y pasar al vestuario que se halla nada más entrar a la izquierda. Allí tomamos un uniforme que nos permitirá acceder al piso superior, donde está la tarjeta con la que podremos abrir la celda. Bajamos a la planta inferior y abrimos la celda. Las alarmas se activarán (cuatro estrellas) y la comisaría se convertirá en un auténtico infierno. Si hemos sido listos nuestro coche no andará muy lejos. El mejor consejo que se puede dar es rebajar las estrellas de la policía. Hay un poco más adelante, en el Club Malibú (entre unos arbustos) y también hay otra en los callejones de la parte de atrás de los hoteles próximos a la comisaría. Podemos intentar llegar al taller de chapa y pintura por las bravas, pero tendremos que cambiar de coches varias veces en el trayecto y arriesgar la vida del pasajero. Lo mejor, rebajar la presión policial y llegar al taller.



2] EL TIRADOR

Una vez que tenemos al experto en cajas, para nuestro golpe necesitamos a un gran tirador. Nos recomiendan a **Phil Cassidy** y vamos a su encuentro en el centro de la ciudad. Sólo hay que conducir hasta el punto de destino y hablar con él.



3] CAMPO DE TIRO CON RIFLE



Dentro de la tienda de munición nos encontraremos con este personaje que, en ese momento está practicando. Para que participe en nuestro trabajo tenemos que superar una prueba de puntería. Deberemos obtener 60 puntos en tres pruebas distintas. La munición y el tiempo son limitados. Con asegurar los tiros es una misión cumplida.

4] EL CONDUCTOR

Un caso parecido al anterior en el que el empleado pone una prueba al que lo va a hacer. Tendremos que ganar a nuestro futuro conductor en una carrera. Los coches no son iguales y él cuenta con ventaja. La poli también se apuntará a la fiesta y tendremos que torear con ellos, el rival, los puntos de control y el tráfico. Nada que no hayamos hecho antes, pero cuidado con algunos cruces porque la poli hará trampas para favorecerle a él.



5] EL ATRACO

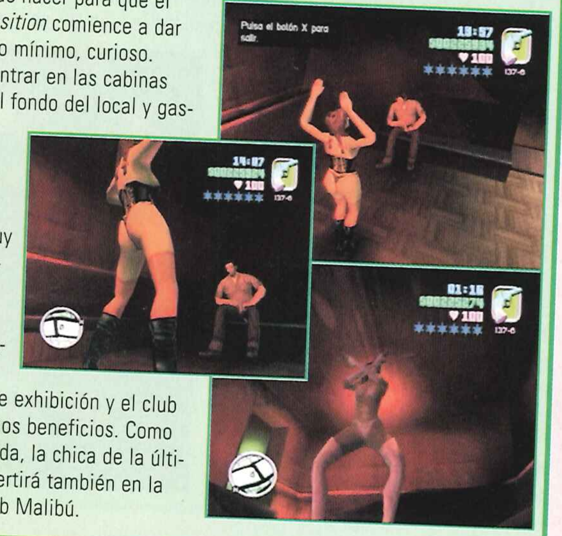
Una vez que hayamos completado el equipo para dar el golpe, sólo nos queda tomar un coche e irnos al Banco El Gran Corrupto. Tras adecuar nuestro *look*, muy al estilo de la Matanza de Texas, el atraco comienza bien pero se va torciendo. Acompañamos a la caja al manitas y en el segundo piso nos encontramos con dos de los cinco vigilantes ocultos en esta zona (dos camino de la caja, uno en la caja, otro en la sala de vigilancia y uno en el despacho del director). La caja es de las complicadas, sólo hay una forma de abrirla y para ello vamos en busca del director. Una vez que eliminemos la protección, nos acompañará de mil amores. Hay un chaleco y un corazón, los dejamos para más adelante. Tras llevar al director a la caja, un vigilante activa la alarma y tenemos que bajar a ayudar a **Phil**. Al final de la secuencia, entrarán los SWAT descolgándose desde el techo y será extraño que salgamos ilesos. Una vez eliminados ya podremos irnos, pero es el momento de recuperar el chaleco y la vida que hayamos podido perder. En la puerta nos espera medio departamento de policía y nuestro conductor aparece en la escena para caer fulminado casi en el acto. La teoría dice que deberíamos montar y salir pitando de allí. Nuestro consejo es salir corriendo en dirección Norte (hacia la izquierda según salimos del Banco), dejando a nuestros compañeros en la estacada momentáneamente. A unos cientos de metros encontraremos el taller de chapa y pintura, robamos un coche, entramos en el taller y se anula la alarma. Volvemos a por nuestros amigos, es posible que alguno haya caído (no pasa nada, **Phil** aparecerá más adelante vivo), y recogemos a los que queden y los llevamos a casa del cerrajero. Misión cumplida y el club Malibú comenzará a darnos mucho dinerito.



GTA: VICE CITY

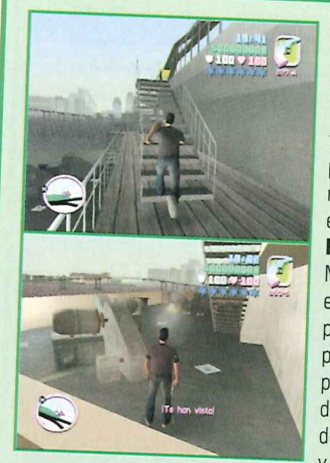
POLE POSITION

Lo que hay que hacer para que el club *Pole Position* comience a dar dinero es, como mínimo, curioso. Tenemos que entrar en las cabinas individuales del fondo del local y gastarnos más de 600 dólares en una exhibición particular de la chica. No es muy guapa y nos llevará bastante tiempo pero, como compensación, tendremos dos salas más de exhibición y el club empezará a darnos beneficios. Como curiosidad añadida, la chica de la última sala se convertirá también en la camarera del club Malibú.



IMPRENTA

1] DESCUBRIENDO EL PASTEL

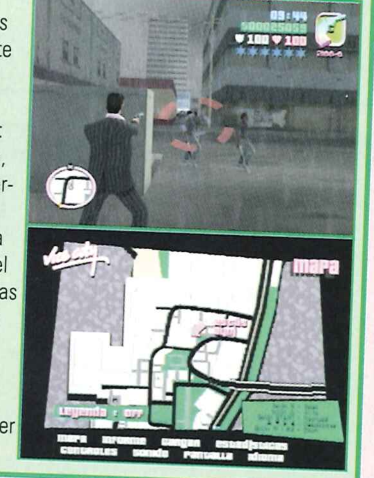


Tras comprar la Imprenta, el empleado más veterano nos aconseja que orientemos el negocio a algo más lucrativo que las revistas y que nos dediquemos a la falsificación de dinero. Hacen falta unas planchas buenas y alguien que nos informe sobre quién, cómo y dónde se controla este negocio. Nos vamos a ver a **Kent Paul**, tomamos el taxi hasta el club Malibú. Su información nos llevará hasta el puerto y al interior de un gran barco plagado de vigilantes. Podemos abrirnos paso con la Magnum o la ametralladora, pero nunca está demás eliminar dificultades con el rifle de mira telescópica. Ya dentro del barco, se suceden las escaleras y los encuentros con vigilantes. Una vez que hemos localizado al sujeto que tiene la información, sólo tendremos que regresar a casa, superando los ataques de algunos indeseables.

FÁBRICA DE HELADOS

2] ATACA AL MENSAJERO

Aunque no tenga nada que ver con lo que pensaron los programadores para esta misión, hemos encontrado un modo para hacerla de una manera sencilla y elegante. Teóricamente, nos mandan a los muelles cercanos al Astillero, donde nos esperan ciento y la madre perfectamente armados. Si lo hacemos así, es posible que nos fundan al menor descuido. Nuestra manera es mucho más efectiva: como sabemos el destino del mensajero, le esperamos allí. En un patio trasero cercano a Taxis **Kaufman** (ver pantalla del mapa), esperamos detrás del muro hasta que aparezcan cuatro guardaespaldas del edificio. Salen cuando el coche está en las proximidades, pasará un buen rato hasta que lo hagan y cuando estén los cuatro fuera los eliminamos. Ya sólo quedará esperar a la mensajera, que llega sola, para liquidarla, tomar las planchas y volver a la imprenta. Así de fácil.



1] DISTRIBUCIÓN

Al comprar la Fábrica de Helados tendremos un punto más para salvar partida y una nueva fuente de ingresos. Para hacer rentable la fábrica deberemos tomar la furgoneta y vender más de 50 helados a la gente de la calle. En teoría, no parece que tengamos que tener ninguna dificultad, pero hay que tener cuidado con las bandas locales y con la policía. El tiempo empleado cada vez que estacionamos la furgoneta para vender, activa la alarma de la policía y, si no andamos muy atentos, la lentitud de nuestro vehículo puede permitir a la policía detenernos.



CONCESIONARIO

1] CARRERAS

Las encontraréis en el mapa de la parte inferior del Concesionario. Son seis carreras, hay que pagar por competir y cada una tiene unas dimensiones y recorridos distintos. Nosotros tenemos que presentarnos en la parrilla de salida con un coche especialmente veloz y llegar primeros para llevarnos el premio en metálico. Estas son las carreras:



1) Velocidad Terminal:
Entrada: **100 $**
Premio: **400 $**

2) Ocean Drive:
Entrada: **500 $**
Premio: **2000 $**

3) Border:
Entrada: **1.000$**
Premio: **4.000 $**

4) Capital:
Entrada: **2.000 $**
Premio: **8.000 $**

5) Tour:
Entrada: **5.000 $**
Premio: **20.000 $**

6) V.C.:
Entrada: **10.000 $**
Premio: **40.000 $**

2] CONCESIONARIO DE COCHES

En la pared de los garajes del concesionario encontraremos una lista de coches a conseguir. Son listas de seis vehículos y deberemos llevarlos hasta la puerta próxima a esa lista. Una vez que consigamos los seis, el concesionario empezará a darnos dinero y en cada entrega obtendremos como regalo un coche secreto. Son cuatro las listas:

LISTA 1:
Landstalker
Idaho
Esperanto
Stallion
Rancher
Blista Compact
Regalo: Deluxo

LISTA 2
Sabre
Virgo
Sentinel
Stretch (Limusina)
Washington
Admiral
Regalo: Sabre TURBO

LISTA 3
Cheetah
Infernus
Banshee
Phoenix
Comet
Stinger
Regalo: Sandking

LISTA 4
Voodoo
Cuban Hermes
Caddy (Coche de Golf)
Porta Equipaje
Pizzaboy (Moto Pizzero)
Mr Whoopee (C. Helados)
Regalo: Hotring Racer

PHIL'S PLACE

1] TRAFICANTE DE ARMAS

Hay que ayudar a **Phil** a hacerse con el negocio de las armas y para ello hay que golpear a sus competidores, unos mejicanos. Están en varios frentes y en cuanto comience la acción, aparecerán refuerzos para proteger los cargamentos. El primer objetivo son dos camiones pequeños que no nos darán demasiados problemas. Camino del segundo es posible que recibamos la visita de algún motorista, pero al atacar el segundo *convoy* llegarán algunas *Vespas* en su ayuda. Ya sólo nos queda atacar al último grupo y quitarles el armamento que transportan. Después, durante el trayecto de vuelta, recibiremos la visita de algunos mejicanos muy interesados en fundirnos las pilas.





2] BOMBSHINE SAIGON





Para terminar, nada mejor que una misión realmente sorprendente. **Phil** sigue con sus experimentos descontrolados con la bebida y los explosivos. Es una mala mezcla y a él le cuesta un brazo aprender la lección. Tenemos que llevarle al Hospital próximo a la Fábrica de Helados. El problema es que la sustancia que manejaba **Phil** nos ha dejado en una situación alucinante y nos va a costar un montón conducir completamente pedos. Se tarda unos segundos en pillarle el truquillo, lo que no impedirá que nos demos algún cate. La sensación de embriaguez irá desapareciendo. Al llegar al hospital, **Phil** cambiará de opinión y tendremos que llevarle a *Little Havana*. Nuestro destino no está demasiado lejos.

MISIONES EXTRA

OBJETOS OCULTOS

Hay que encontrar 100 objetos ocultos. Por cada 10 obtendremos un *item* o un arma en nuestra casa.	**10 objetos:** Armadura **20 objetos:** Sierra Mecánica **30 objetos:** Colt **40 objetos:** Lanzallamas **50 objetos:** PSG-1	**60 objetos:** Minigun **70 objetos:** Lanzacohetes **80 objetos:** Sea Sparrow **90 objetos:** Tanque Rhino **100 objetos:** Apache Hunter

RAMPAS

Como los saltos únicos aunque menos arriesgadas y espectaculares. Son 35 rampas y las podréis encontrar por todo el mapa. Se puede utilizar cualquier vehículo con ruedas, aunque es preferible que sea uno con mucha potencia. Son necesarias para el 100 por 100.



SALTOS ÚNICOS

Son saltos de gran espectacularidad y, en ocasiones, de un enorme riesgo. Están repartidos por todo el mapa. Algunos de ellos sólo pueden descubrirse al realizar alguna misión. Completar los 36 saltos únicos es fundamental para alcanzar el 100 por 100 del juego.



PRUEBAS ESPECIALES

Son pruebas de habilidad con motos GPC, **Sánchez**, y helicóptero **Sparrow**. Se activarán automáticamente al montarnos y tendremos que hacer un recorrido marcado por puntos de control. No son demasiado complicadas y podemos hacerlas cuantas veces queramos.



MASACRES

Cada vez que encontremos el icono de la calavera estaremos ante una masacre. Hay 35 esperándonos y la mecánica suele ser siempre la misma: hay que eliminar a un número determinado de personas o vehículos en un tiempo establecido y con un arma específica.



BUEN CIUDADANO

Cuando veamos a la poli perseguir a alguien podemos echar una mano y recibir 50 $ por cada cate que aticemos al delincuente. Sólo hay que ponerse a su altura y darle un golpe. También cuentan las patadas que le demos mientras están en el suelo. Ojo con dar a la poli.



ATRACOS

Hay que asaltar 15 tiendas de **Vice City**. El sistema es sencillo: entramos, nos acercamos a la caja y apuntamos al dependiente con un arma. A los pocos segundos escucharemos un sonidito y ya podemos escapar porque saltará la alarma del comercio y llegará la poli.



MISIONES R3

Se activan al pulsar R3 en el coche de policía o del FBI, ambulancias, camiones de bomberos, taxis y motos de *pizzero*. Para el 100% del juego hay que alcanzar el nivel 12 en el de poli, bombero y ambulancia; nivel 10 en el de pizzero y 100 pasajeros con el Taxi.



ESTADIO

Son 3 pruebas especiales, dos con coches y una con moto. Se desarrollan por la noche y cada una tiene una mecánica distinta. La de motos es de habilidad y hay que pasar por una serie de puntos. Las de coches son de resistencia y puntos de control, y de correr y resistir.



LA VIDA ES UN PLACER

Si nos acercamos en coche a ciertas mujeres que pasean por la noche, éstas se montarán. Si entonces las llevamos a un sitio apartado (la hierba les encanta), a cambio de un poco de dinero, subirá nuestra vida hasta 125. Debe ser que son expertas en subir la moral.



RADIO CONTROL

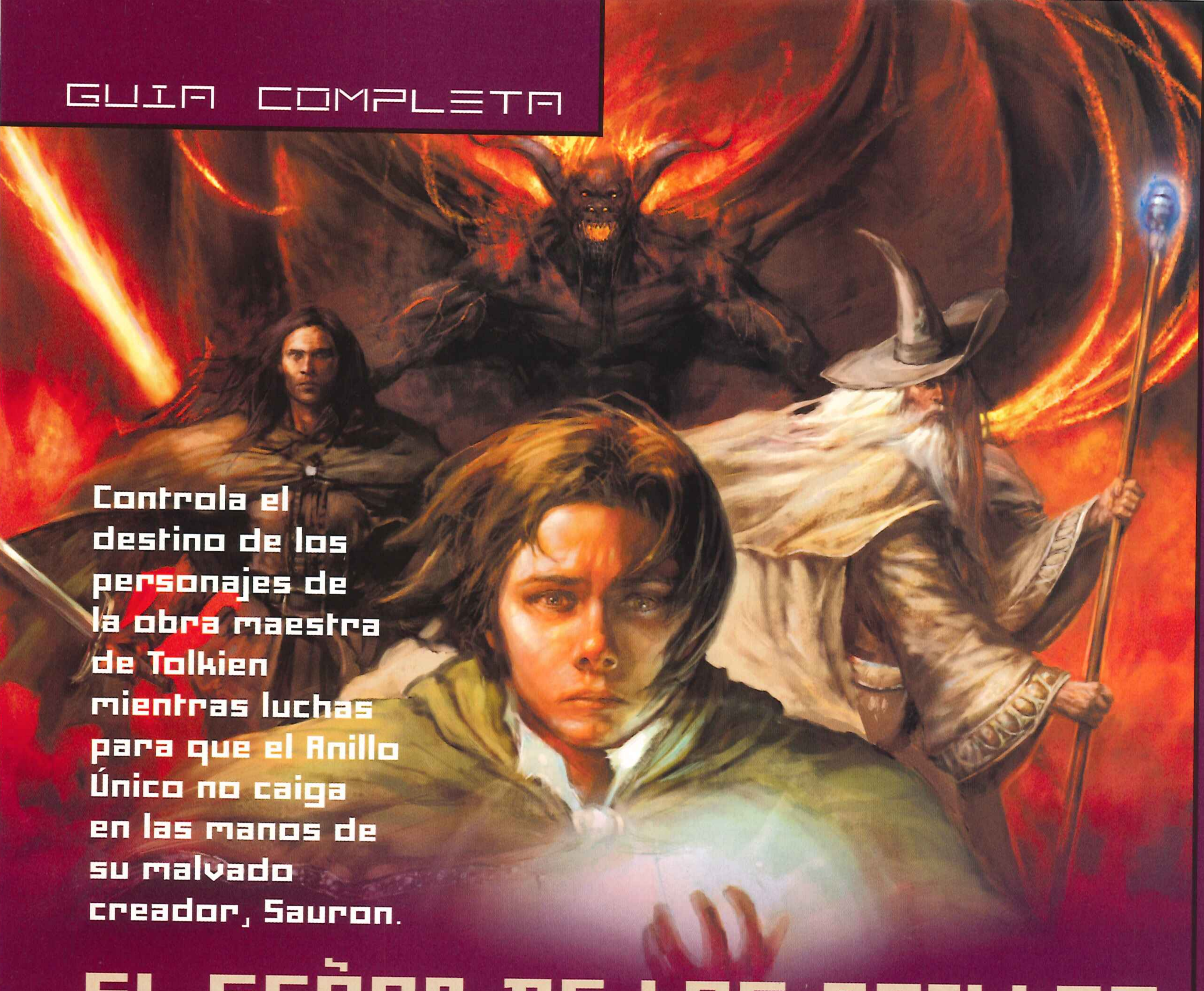
Las encontraréis al montaros en las furgonetas *Top Fun*. Son tres carreras y en ellas manejaremos tres tipos de vehículos de Radio Control: coches, aviones y helicópteros. No son demasiado difíciles, pero lleva algún tiempo dominar estos pequeños artefactos.



PREMIO A LA HABILIDAD

Es una forma sencilla y espectacular de ganar dinero. Los caballitos largos y las frenadas pronunciadas levantando la rueda de atrás, nos reportarán buenos beneficios. Lo de poner el coche en dos ruedas a nosotros siempre nos ha dado resultados nefastos.





Controla el destino de los personajes de la obra maestra de Tolkien mientras luchas para que el Anillo Único no caiga en las manos de su malvado creador, Sauron.

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
LA COMUNIDAD DEL ANILLO

01. LA COMARCA

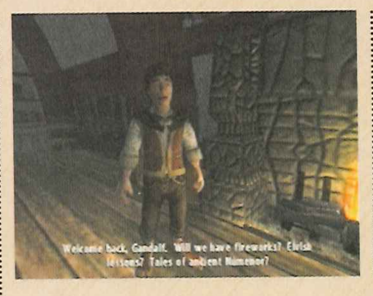
El juego comienza en **Hobitton**, población natal de la familia **Bolsón**. **Frodo**, el primero de los miembros de la Comunidad que controlarás a lo largo del juego, aparece en el salón de su vivienda, **Bolsón Cerrado**, cedida por **Bilbo** tras su fiesta de cumpleaños, como se narra en la secuencia de introducción. Como bien sabrán los seguidores de la novela, unos parientes de **Frodo**, los **Sacovilla-Bolsón**, están muy interesados en hacerse con la casa. Tu primera misión será encontrar la escritura y la llave de la propiedad. Ambas se encuentran en el interior de la casa. Para hallar la escritura sal al pasillo desde la habitación en la que te encuentras. Avanza recto en la intersección hasta el otro pasillo. Entra en la primera habitación de tu derecha. Acércate al baúl y aparecerá el documento que buscabas. Sal de allí y dirígete al recibidor de la casa. Encima de otro baúl verás un objeto que refulge. Se trata de la llave, el otro objeto que buscabas. Ahora ya puedes salir al exterior. Fuera te encontrarás con tu fiel jardinero **Sam**. Habla con él y luego sal de la propiedad por la abertura en la verja. Avanza por el camino recogiendo las setas que te encuentres, que te serán muy útiles más tarde para recuperar vida. En la intersección sigue recto hasta que llegues al viejo molino y al puente. Sigue por ese camino hasta llegar a una nueva zona de **La Comarca**, llamada **Delagua**. Avanza hasta llegar a la plaza principal, donde se encuentra una campana. Un poco más adelante, a la izquierda, verás una casa con una mujer fuera. Se trata de **Lobelia**, la prima de **Frodo** a la que deberás entregar la escritura. Ella te pedirá que le hagas un favor, tocar la campana del pueblo para alertar de la presencia de lobos. Dirígete a la plaza y entra en el modo de apuntar en primera persona pulsando L2. Lanza una piedra con el botón Círculo. Cuando lo hayas hecho vuelve a hablar con **Lobelia**. Antes de dejar la zona entra en la taberna del Dragón Verde. Habla con **Merry** y **Pippin**, los dos *Hobitts* que se encuentran de pie cerca de las mesas. Vuelve sobre tus pasos a **Bolsón Cerrado**. Tienes que encontrar el Anillo Único que **Bilbo** dejó para **Frodo**. Se encuentra en un cofre al lado de la cama. Cuando lo tengas abandona la vivienda.

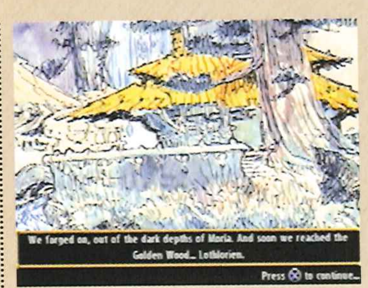
02. LA COMARCA (NOCHE):

Salva tu partida en cuanto tengas el control de **Frodo**, ya que es bastante sencillo que mueras en esta zona. Sal

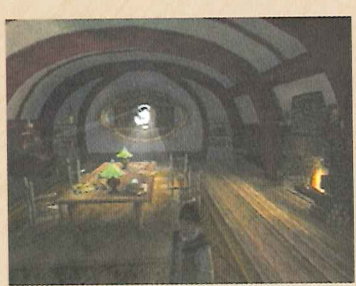
por << Dani3PO >>













de **Bolsón Cerrado** y avanza por el camino. En la intersección no tomes el camino que lleva al puente. Sigue por el otro hasta llegar a la vivenda del tío **Gamyi**, donde tendrá lugar una secuencia de vídeo. A partir de este momento y hasta que abandones esta zona, deberás evitar que los *Nazgul*, terribles jinetes negros enviados por **Sauron**, te detecten. Si se acercan demasiado, se acabó la partida. El medidor de sigilo de la parte superior te informará de si has sido detectado. No corras a no ser que no haya ningún jinete cerca, y utiliza las piedras para despistarlos. Debes llegar al molino y atravesar el puente para librarte de ellos por el momento. No utilices el Anillo Único o serás capturado de inmediato, ya que los jinetes pueden sentir su presencia. Cuando llegues a **Delagua**, verás que un *Hobbit* es atacado por un lobo. Acaba con él utilizando el bastón. Avanza dejando atrás la plaza y tuerce a la derecha.

<Aunque Aragorn no es capaz de saltar, su ataque de patada es muy útil para hacer caer a los enemigos más insistentes>

Sigue por el camino entre los árboles. Pasa por debajo del arco y aparecerán más lobos. Puedes acabar con ellos o utilizar el anillo para despistarlos, pero lo más sencillo es no detenerte y huir de ellos. Avanza un poco más y llegarás al país de las **Colinas Verdes**. El camino a seguir es sencillo, no tiene pérdida. Sin embargo, a mitad de camino verás a un Jinete Negro apostado. Avanza con sigilo e introdúcete en el tronco. Cuando estés dentro, pon la vista en primera persona y lanza piedras por la abertura hacia la parte del camino que acabas de dejar atrás. Ve llevando al jinete hasta esa parte. Cuando esté lo suficientemente lejos, sal del tronco por la parte contraria y sigue por el camino sobre el puente hasta la granja de **Maggot**, donde te reunirás con los demás *Hobbits*.

3. EL BOSQUE VIEJO:

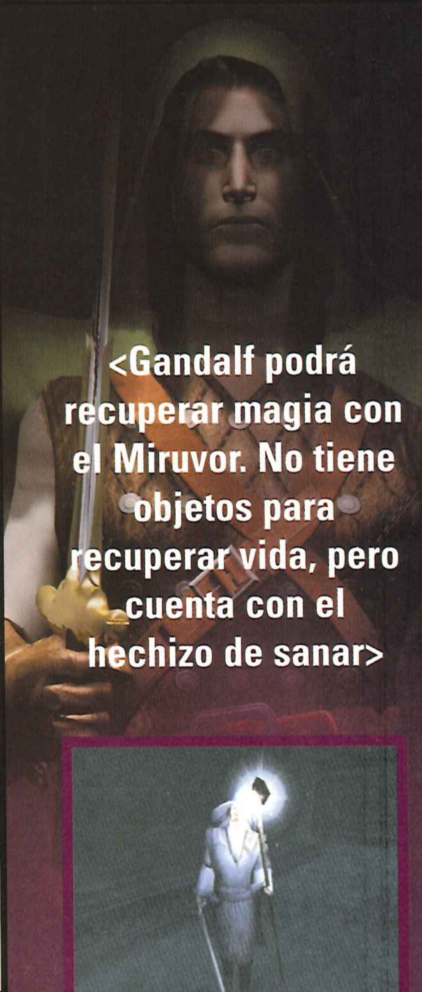
Una vez que llegues a esta parte del juego, te encontrarás con que todos tus compañeros han desaparecido y deberás encontrarlos. Avanza hasta que un árbol te bloquee el camino. Vuelve sobre tus pasos a la entrada de la fase y luego de nuevo avanza. El camino ahora estará despejado. Cuando acabes con la araña gira a la izquierda para encontrar a **Merry**. Desde allí sigue recto y toma el camino de la izquierda en las dos próximas intersecciones. Cuando escuches la voz de **Pippin** gira a la derecha para reunirte con él. Vuelve sobre tus pasos en las dos intersecciones anteriores y baja por el camino de la izquierda. En la siguiente intersección toma el camino de la derecha y cuando escuches gritar a **Sam** gira de nuevo en esta dirección. En la siguiente zona avanza siguiendo en curso del río hasta llegar al viejo árbol que atrapará a tus compañeros. No te muevas de donde estás y lanza una piedra. Una escena te informará que no debes atacar a su tronco. Entra en el modo en primera persona y lanza una roca a sus ramas cuando las golpee contra el suelo delante de ti. Tras muchos impactos caerá y liberará a los *Hobbits*. Tras la batalla aparecerá **Tom Bombadil** en escena. Tienes que encontrar doce lirios y luego entregárselos. Todos se encuentran por los alrededores y son fácilmente localizables.

4. QUEBRADAS DE LOS TÚMULOS:

Sigue el camino que asciende tras la casa de **Tom** y **Baya de Oro** y luego avanza por el estrecho paso. Tras la escena, estarás solo de nuevo. Avanza hasta llegar al lago acabando con los fantasmas que te salgan al paso. Baja hasta el final del lago y luego sube por el camino de la derecha. Sigue rodeando la colina hasta el montón de piedras. No bajes en dirección al lago, en lugar de ésto avanza por el estrecho camino en forma de cornisa, hasta llegar a una nueva colina. Cuando estés en el punto más alto tendrá lugar una escena. A continuación deberás luchar contra un *Tumulario*. Para acabar con él primero hazte con la daga que se encuentra sobre la repisa. Atácale con ella y desaparecerá para volver a surgir en otro lugar. Con cinco o seis impactos será historia.

5. BREE:

Aparecerás en la posada del **Pony Pisador**. Avanza y toma el camino de la izquierda para llegar a la sala. Habla con **Aragorn**, el tipo alto vestido de oscuro. Vuelve a la recepción y habla con el dueño para registrarte. A continuación controlarás por primera vez a **Aragorn**. Cuando te familiarices con los controles avanza por el pueblo hasta llegar al primer enemigo. Sigue y en un callejón a la izquierda encontrarás a **Merry**. Ahora deberás buscar cuatro objetos para simular la pre- ⇒







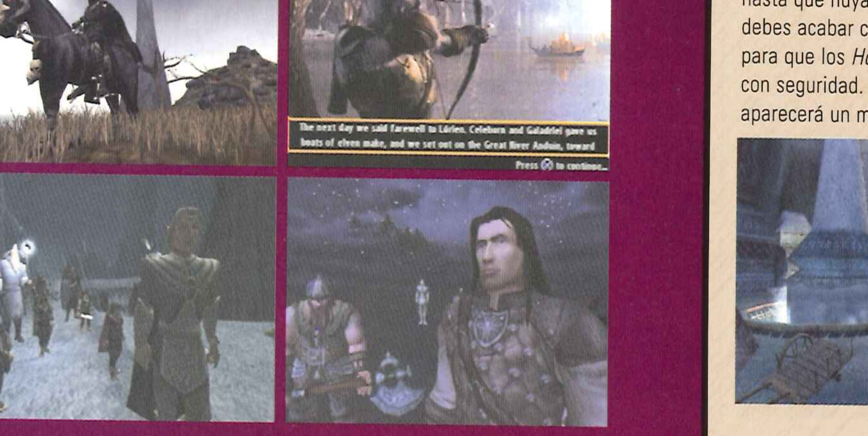


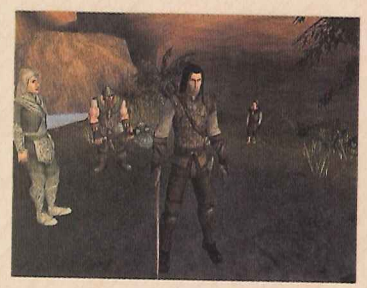
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
LA COMUNIDAD DEL ANILLO

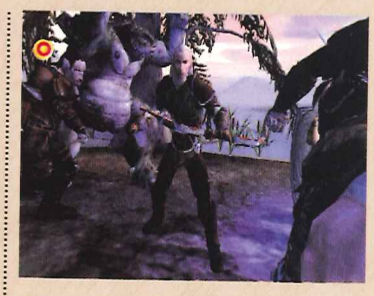




<Ten cuidado al utilizar el Anillo Único para pasar inadvertido ante tus enemigos. Si lo utilizas demasiado el nivel de pureza del personaje caerá y morirás instantáneamente>











sencia de los *Hobbits* en la posada cuando lleguen los Jinetes Negros. Avanza por el camino de la izquierda hasta el final. Tras acabar con el enemigo busca en la habitación de la derecha para encontrar los troncos. Vuelve a la posada del **Pony Pisador**. Sobre uno de los barriles de la entrada hallarás las ropas. Acto seguido localiza la plaza principal, un gran espacio abierto. Deberás defender a un pobre ciudadano de dos villanos. Cuando acabes con ellos entra en el establo y consigue el heno. Vuelve a la calle de la posada y avanza hasta el mercado. En uno de los puestos encontrarás los melones. Cuando tengas todos los objetos vuelve a la posada.



6. CIMA DE LOS VIENTOS:

Avanza subiendo por el camino hasta la cima. No tiene pérdida. Por el camino te encontrarás con muchos enemigos: lobos y, por primera vez, orcos. Los hay de dos tipos: los que blanden una espada y los que disparan proyectiles. También deberás tener cuidado con los estrechos pasajes que transcurren entre las montañas, ya que no es difícil precipitarse al vacío. Cuando llegues a la atalaya te estará esperando un gran *troll*. Para derrotarle no te acerques a él y utiliza las flechas cuando estés fuera de su alcance. Tras unos cuantos impactos caerá rendido. Tu siguiente misión será proteger a **Frodo** de los *Nazgul*. Utiliza la antorcha y el *combo* de **Aragorn** para acabar con ellos. Mantente siempre cerca de **Frodo** hasta que huyan. En la siguiente zona debes acabar con todos los enemigos para que los *Hobbits* puedan avanzar con seguridad. Cuando lo hayas hecho aparecerá un mensaje en la pantalla y



dará por concluida la fase. Lo más complicado es vencer a los *trolls*. La mejor estrategia es huir de ellos hasta que se detengan en un punto, y acto seguido utilizar el arco para matarlos.

7. RIVENDEL

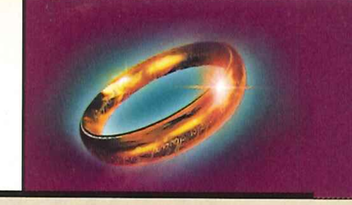
En casa de **Elrond** no debes realizar ninguna misión. Simplemente haz que **Frodo** hable con todos los miembros de la reunión y después sal por la puerta que se encuentra al lado del rey de los Elfos.

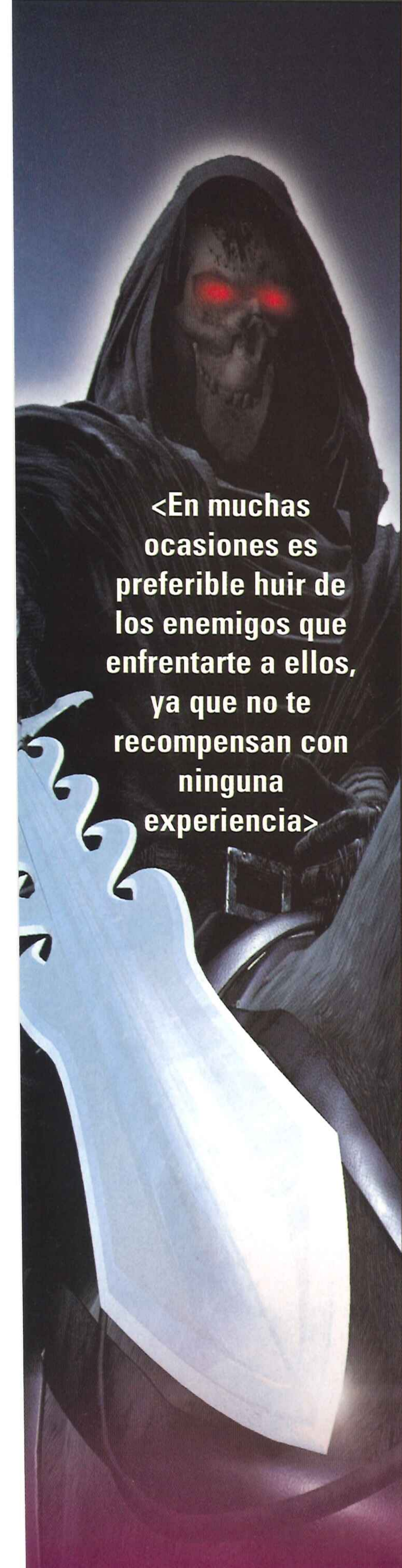
8. MORIA

Tu primera misión consiste en localizar las puertas de esta antigua fortaleza de los enanos. Ahora controlarás a **Gandalf**, que puede utilizar una gran variedad de conjuros, además de defenderse con la espada. Desde el campamento, avanza por tu derecha. Cuando llegues al final de la colina, ve a la izquierda. Sigue avanzando por el camino hasta que llegues al lago. Rodéalo para encontrar las puertas de **Moria**. Tras la secuencia controlarás de nuevo a **Aragorn**, y tendrás que despachar al monstruo del lago. La táctica es muy sencilla: utiliza el arco a discreción. El personaje se encargará de apuntar automáticamente a los tentáculos. Cuando acabes con él entrarás en las minas y deberás encontrar un camino

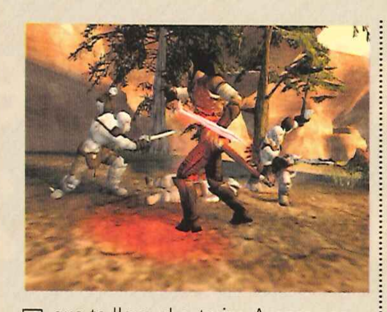

Si te suscribes ahora TE REGALAMOS
un mando a distancia DVD exclusivo
para tu PlayStation 2
SONY
DVD/ PLAYSTATION
CONÉCTATE
Sí, deseo suscribirme a la Revista Oficial de PlayStation 2 - España
❑ Por un año (12 números) con el 20% de descuento al precio de 57,60 €
❑ Por un año (12 números) con el Mando a Distancia DVD exclusivo para tu PlayStation 2 de regalo al precio de 72 €
Precios extranjero por vía aérea: Europa: 90,09 € Resto Paises: 98,75 €
Apellidos: .... Nombre: .... Edad ....
Dirección: ....
Población: .... C. P.: ....
Provincia: .... Teléfono: ....
Forma de Pago:
❑ Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas, S.A. C/ O´Donnell, 12. 28009 Madrid
❑ Giro Postal nº .... (indicando en el apartado "Texto": suscripción Revista Oficial PlayStation 2.)
❑ Domiciliación Bancaria: Banco .../.../.../.../ Sucursal .../.../.../.../ DC .../.../ Cuenta .../.../.../.../.../.../.../.../.../.../
❑ Tarjeta de Crédito nº .../.../.../.../ .../.../.../.../ .../.../.../.../ .../.../.../.../ Titular: ....
Fecha caducidad .../.../ .../.../ Firma titular (imprescindible):
Enviar este cupón a Ediciones Reunidas S.A., Revista Oficial PlayStation 2 departamento de suscripciones, C/ O´Donnell, 12 28009 Madrid.
Teléfonos departamento suscripciones: (91) 586 33 53/51 de 9 a 14 horas. Fax: (91) 586 33 52. E-mail: suscripciones@grupozeta.es Usted tiene derecho a acceder a la información que le concierne, recopilada en nuestro fichero de datos, y cancelarlo o rectificarla si es errónea. A través de nuestra empresa podría recibir información comercial de su interés. Si usted no desea recibirla, le rogamos que nos lo comunique.
* Oferta válida hasta fin de existencias.

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
LA COMUNIDAD DEL ANILLO





<En muchas ocasiones es preferible huir de los enemigos que enfrentarte a ellos, ya que no te recompensan con ninguna experiencia>

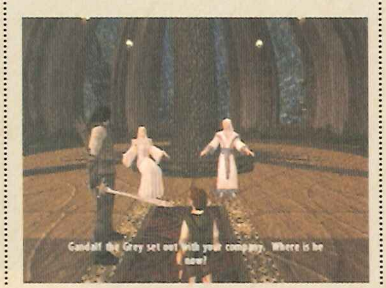


que te lleve al exterior. Avanza por las escaleras que suben. Cuando llegues a la puerta cerrada, utiliza el interruptor para abrirla. Entra en la habitación y pulsa de nuevo la palanca para abrir la puerta de enfrente. Avanza hasta llegar a un pilar roto. Gira a la derecha. Verás dos caminos: uno de llos es el que debes coger para continuar, el otro te lleva a un objeto para recuperar magia. Sigue el pasaje según va girando hasta llegar al puente. Avanza por él acabando con los enemigos y luego haz lo propio con el siguiente. Gira a la izquierda, entra en la habitación y continúa por la derecha. Sigue avanzando por otro puente sobre el abismo. Avanza en línea recta y entra en la habitación del ascensor. Úsalo para descender. Entra en la siguiente habitación y gira a la derecha. Toma el camino de la izquierda y sube por el pasaje. Llegarás a una zona con una especie de pozo y, un poco más adelante, un gran abismo que te impide avanzar. Tras la escena, sal por la puerta usando el interruptor. Cerca del abismo presiona una nueva palanca para extender un puente en otro lugar. Vuelve a la sala y toma el camino de la izquierda para pasar sobre el puente que acabas de crear. Aparecerá un *troll* al que deberás despachar. Entra en la habitación de la izquierda y extiende otro puente sobre el vacío. Vuelve sobre tus pasos y abre la puerta que te faltaba con el interruptor. Gira a la derecha y anda sobre el puente. Avanza sobre el gran paso sobre el abismo y entrarás en una especie de laberinto repleto de enemigos. En la sucesión de encrucijadas sigue el siguiente camino: derecha, derecha, izquierda, izquierda y de nuevo derecha. Llegarás a una puerta que deberás abrir con una palanca. Tras ella aparecerá una sala con tres caminos posibles. Sólo uno de ellos es el correcto, los otros dos conducen a un punto muerto con un objeto útil. Cuando encuentres el correcto avanza por él. No tiene pérdida. Llegarás a otra puerta cerrada. Utiliza la palanca y escapa de allí. Ante ti se abrirá una inmensa sala llena de enemigos. Ignóralos y fíjate en las cuatro estatuas. Debes arrastrarlas cada una hasta la placa que se encuentra en el suelo a su lado. Cuando lo hayas hecho escapa por la puerta que se abrirá. A continuación controlarás a **Frodo** de nuevo. Avanza por la puerta. Gira a la izquierda hasta el final de la cornisa. Salta hasta la siguiente. Avanza por la derecha y salta de nuevo hasta la siguiente plataforma. Sube al pilar y localiza la roca azul. Ponte detrás de ella y empújala sobre la cornisa. Vuelve sobre tus pasos para empujar de nuevo la roca sobre la placa del suelo. Se abrirá una puerta. Debes llegar hasta ella. Vuelve cerca de la entrada y localiza un puente inacabado. Utiliza el interruptor para extenderlo completamente. Avanza por el estrecho camino hasta que llegues a otra zona abierta. Aquí gira a la derecha hasta el siguiente puente. Después utiliza la escalera. Ahora deberás enfrentarte a multitud de enemigos con la precaución de no caerte al vacío. Después baja por la escalera. Pulsa el interruptor y sigue avanzando hasta la puerta de salida. Tras ésto te espera el enfrentamiento contra un temible enemigo, **Balrog**. Controlas de nuevo a **Gandalf**. Ten cuidado porque un sólo impacto puede acabar contigo. Utiliza el hechizo de rayo para aturdirle y luego golpéale con tu espada. **Aragorn** te lanzará un objeto para recuperar magia, por si se te acaba en mitad del combate. Después de unos cuantos impactos, ambos contendientes caerán al vacío.



9. BOSQUE DORADO

En esta zona tampoco hay ninguna misión que cumplir. Simplemente habla







con todo el mundo y después abandona la habitación por la escalera.

10. RÍO ANDUIN

Tu primera misión en esta zona será limpiar la ribera del río de enemigos. Avanza por el único camino que se te ofrece y da buena cuenta de los orcos y los *trolls* con la misma estrategia que siempre, controlando a **Aragorn**. Cuando lo hayas hecho tendrán lugar una serie de secuencias y deberás seguir a los Jinetes Negros. Desde el campamento avanza en la dirección contraria a donde se encuentran las barcas. Sigue hasta llegar a una cornisa. Desde allí podrás ver tu campamento y otro a la derecha. Tienes que dirigirte a él acabando con los orcos que te saldrán al paso. A continuación tendrán lugar una serie de batallas bastante duras con un número muy elevado de *trolls*, así que ten precaución y avanza despacio. **Légolas** aparecerá para echarte una mano con su arco. Desciende a la especie de valle y sigue combatiendo. Avanza bajo el arco, gira a la izquierda y continúa subiendo. Después de ésto controlarás a **Frodo** otra vez. Tendrás que ir subiendo por la colina a la vez que te deshaces de los enemigos que van apareciendo. Usa los objetos de salud para recuperarte. Cuando llegues arriba terminará esta parte. Tu último escollo se levanta ahora ante ti. Se trata de un Jinete Negro que te atacará en unas ruinas de piedra. Intenta esquivar sus embestidas usando las ruinas y atácale con el arco. Tras acabar con él serás testigo de la secuencia final. Tu odisea ha llegado al final, al menos por el momento. Habrá que esperar a la continuación, *Las Dos Torres*, para poder seguir disfrutando. ▮

CONCURSO CREATIVE
INSPIRE 5.1 CONSOLE 5500D

- 48 vatios RMS
  (5 altavoces de 6 vatios cada uno más subwoofer de 18 vatios)
- Frecuencia de Respuesta: 45Hz a 20kHz
- Decodificador Dolby Digital y Dolby Pro Logic
- Subwoofer reforzado de madera con amplificador de 6 canales
- Entrada analógica, digital coaxial y digital óptica
- Mando a distancia incluido

CREATIVE
Designed by Cambridge SoundWorks
DOLBY DIGITAL
Ideal for Playstation 2 & DVD
INSPIRE 5.1
Console 5500D

10 Juegos de altavoces Inspire 5.1 Console 5500D

CREATIVE

Complementa tu consola con una potencia de sonido a la altura de **PlayStation 2**. Con este completo sistema de altavoces te encontrarás inmerso en todos tus juegos, y si pones una película DVD, dispondrás de un auténtico sistema de «cine en casa». **Creative** y **PS2RO** te dan la oportunidad de conseguir uno de los 10 juegos de altavoces que sorteamos contestando correctamente esta pregunta:

¿Cuál de estos artículos no distribuye Creative?

A) Altavoces **B**) Tarjetas de sonido **C**) Videojuegos

CONCURSO «ALTAVOCES CREATIVE»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5506 poniendo la palabra **PS2RO3, espacio + respuesta correcta**. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la B, deberías mandar al número 5506 el siguiente mensaje: **PS2RO3 B.**

GSMBOX
SIN CABLES. SIN LIMITES.

Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Fecha límite: 19 de enero.

GTA VICE CITY



■ **Armas**

Presiona R1, R2, L1, R2, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba durante la partida. Aparecerá un mensaje en la pantalla que te confirmará que el truco ha funcionado.

■ **Más Armas**

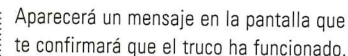
Presiona R1, R2, L1, R2, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba, Izquierda, Abajo, Abajo, Izquierda durante la partida. Aparecerá un mensaje en la pantalla que te confirmará que el truco ha funcionado.

■ **Aún Más Armas**

Presiona R1, R2, L1, R2, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba, Izquierda, Abajo, Abajo, Abajo durante la partida. Aparecerá un mensaje en la pantalla que te confirmará que el truco ha funcionado.

■ **Salud**

Presiona R1, R2, L1, Círculo, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba durante la partida.



Aparecerá un mensaje en la pantalla que te confirmará que el truco ha funcionado.

■ **Armadura**

Presiona R1, R2, L1, X, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba durante la partida. Aparecerá un mensaje en la pantalla que te confirmará que el truco ha funcionado.

■ **Subir Búsqueda**

Presiona R1, R1, Círculo, R2, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha durante la partida. Aparecerá un mensaje en la pantalla que te confirmará que el truco ha funcionado.

■ **Bajar Búsqueda**

Presiona R1, R1, Círculo, R2, Arriba, Abajo, Arriba, Abajo, Arriba, Abajo durante la partida. Aparecerá un mensaje en la pantalla que te confirmará que el truco ha funcionado.

■ **Caddy**

Presiona Círculo, L1, Arriba, R1, L2, X, R1, L1, Círculo, X durante la partida. Aparecerá un mensaje en la pantalla que te confirmará que el truco ha funcionado.

■ **Hotring Racer**

Presiona R1, Círculo, R2, Derecha, L1, L2, X, X, Cuadrado, R1 durante la partida. Aparecerá un mensaje en pantalla que te confirmará que el truco ha funcionado.

■ **Limusina**

Presiona R2, Arriba, L2, Izquierda, Izquierda, R1, L1, Círculo, Derecha durante la partida. Aparecerá un mensaje en la pantalla que te confirmará que el truco ha funcionado.



■ **Tanque Rhino**

Presiona Círculo, Círculo, L1, Círculo, Círculo, Círculo, L1, L2, R1, Triángulo, Círculo, Triángulo durante la partida. Aparecerá un mensaje en pantalla que te confirmará que el truco ha funcionado.

■ **Sabre Turbo**

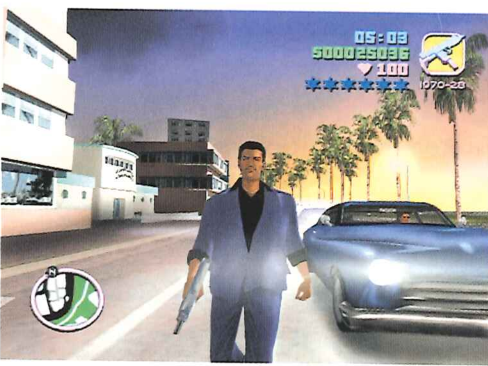
Presiona Derecha, L2, Abajo, L2, L2, X, R1, L1, Círculo, Izquierda durante la partida. Aparecerá un mensaje en la pantalla que te confirmará que el truco ha funcionado.

■ **Trashmaster**

Presiona Círculo, R1, Círculo, R1, Izquierda, Izquierda, R1, L1, Círculo, Derecha durante la partida. Aparecerá un mensaje en la pantalla que te confirmará que el truco ha funcionado.

■ **Tráfico Agresivo**

Presiona R2, Círculo, R1, L2, Izquierda, R1, L1, R2, L2. Un mensaje te confirmará que el truco ha funcionado.





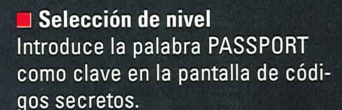
STAR WARS: BOUNTY HUNTER

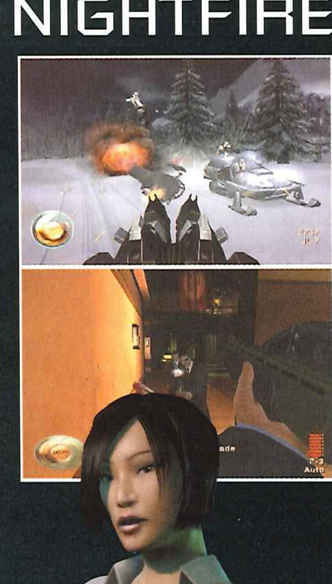


■ **Capítulo 1**
Introduce SEEHOWTHEYRUN
■ **Capítulo 2**
Introduce CITYPLANET
■ **Capítulo 3**
Introduce LOCKDOWN
■ **Capítulo 4**
Introduce DUGSOPLENTY
■ **Capítulo 5**
Introduce BANTHAPOODOO
■ **Capítulo 6**
Introduce MANDALORIANWAY

■ **Misión 1**
Introduce BEAST PIT
■ **Misión 2**
Introduce GIMMEMYJETPACK
■ **Misión 3**
Introduce CONVEYORAMA
■ **Misión 4**
Introduce BIGCITYNIGHTS
■ **Misión 5**
Introduce IEATNERFMEAT
■ **Misión 6**
Introduce VOTE4TRELL
■ **Misión 7**
Introduce LOCKUP
■ **Misión 8**
Introduce WHAT A RIOT
■ **Misión 9**
Introduce SHAFTED
■ **Misión 10**
Introduce BIGMOSQUITOS

JAMES BOND 007 NIGHTFIRE





■ **Selección de nivel**
Introduce la palabra PASSPORT como clave en la pantalla de códigos secretos.
■ **Nivel Equinox**
Introduce la palabra VACUUM como clave en la pantalla de códigos secretos.
■ **Modo Uplink**
Introduce la palabra TRANSMIT como clave en la pantalla de códigos secretos.
■ **Modo Demolición**
Introduce TNT como clave en la pantalla de códigos secretos.
■ **Modo Protección**
Introduce la palabra GUARDIAN como clave en la pantalla de códigos secretos.
■ **Modo Explosivo**
Introduce BOOM como clave en la pantalla de códigos secretos.
■ **Modo Asesinato**
Introduce SCOPE como clave en la pantalla de códigos secretos.
■ **Modo Rey de la Colina**
Introduce la palabra TEAMWORK como clave en la pantalla de códigos secretos.
■ **Modo Goldeneye**
Introduce ORBIT como clave en la pantalla de códigos secretos.
■ **Modo Doble Arma**
Introduce MAYHEM como clave en la pantalla de códigos secretos.



S.O.S.

CONSULTORIO OFICIAL PS2

Si normalmente las navidades se convierten en un suplicio a la hora de elegir un buen juego, este año más de uno se va a volver loco con los impresionantes títulos que encontrará en el mercado. Desde esta sección intentaremos ayudaros en vuestra decisión.

GTA:VC Vs. The Getaway

Hola redactores! Antes de nada, felicitaros por vuestra revista y su contenido. Tengo varias dudas relacionadas con **PS2** y sus juegos:

1.- He visto varias *reviews*, vídeos, análisis, etc. sobre los juegos *The Getaway* y *GTA:VC*. Los dos me encantaron, pero ¿con cuál de los dos os quedaríais?

2.- ¿Sabéis cuándo se lanzará en **España** *FFX-2*, o si llegará a lanzarse?

3.- ¿Hay opción de 50/60 Hz en *Kingdom Hearts* de **Square**?

Adam, Girona (Cataluña).

1.- Aunque ambos juegos son de lo mejor que se ha visto en PS2, *GTA: Vice City* es mucho más completo. *The Getaway* muestra un entorno mucho más real, pero no ofrece tanta libertad al jugador como el título de Rockstar.

2.- Aún se está especulando con la fecha de aparición del juego en Japón. De su lanzamiento en España no hay ningún tipo de detalle.

3.- No, pero al menos Square ha prometido que, a partir de ahora, todos sus títulos en versión PAL tendrán selector de 50/60 Hz.

PS2 Linux

Hola a todos, sólo tengo unas simples preguntas:

1.- ¿Hay algún juego que exprima todo el potencial de **PS2**?

2.- ¿Es cierto que habrá un sistema operativo *Linux* para **PS2**? De ser así, ¿estamos hablando de las mismas prestaciones que un ordenador personal?

3.- ¿Se sabe si habrá más de una compañía que ofrezca el servicio *On-line* de **PlayStation 2**?

Paskku, vía e-mail.

1.- Sigue siendo demasiado pronto para asegurar una cuestión como esta. Últimamente, hemos visto títulos que ponen el *hardware* de PS2 a límites nunca vistos antes, como *GTA:VC, Primal, The Getaway*... Pero os podemos asegurar que aún no lo hemos visto todo en los 128 *bits* de Sony.

2.- Lleva algunos meses vendiéndose



a través de la página *web* de Sony. Posee unas prestaciones similares a las de un PC, limitadas tan sólo por la potencia del procesador.

3.- Suponemos que, con la aparición del módem para PS2, los proveedores de Internet más importantes del país empezarán a realizar todo tipo de ofertas, pero en teoría cualquier conexión de banda ancha (a través de Ethernet) debería funcionar perfectamente con PlayStation 2.

Counter-Strike para PS2

Hola me llamo **Alberto** y me gustaría que me respondieran varias preguntas:

1.- ¿Qué juego me recomendaríais, *PES2* o *FIFA 2003*?

2.- En el caso de que sea *PES2*, ¿me podríais decir el nombre falso y verdadero de los equipos?

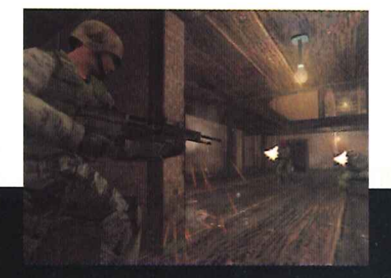
3.- Puesto que han sacado *Half-Life*, ¿tiene **Sierra** el proyecto de sacar *Counter-Strike* para **PS2**?

4.- Si pudiéramos jugar ya *On-line*, teniendo ADSL ¿habría que conectarlo al teléfono como si fuera **Internet** normal o sería como en los ordenadores?

Alberto Garrido, vía e-mail.

1.- *Pro Evolution Soccer 2* carece de muchas licencias de jugadores, ligas y equipos, pero su jugabilidad supera con creces a la de cualquier otro título de fútbol del mercado. Tus preferencias determinarán tu decisión.

2.- Son demasiados como para hacer una lista con todos, pero estos son algunos de los más importantes: Navarra - Real Madrid, Aragón - Machester UTD, Normandie - PSG, Rijnkanal - Ajax, Abruzzi - Roma, Anhalt - Bayern Munich, Pampas - River Plate.



Enviad vuestras consultas a: **Revista PS2RO, Calle O'Donnell, 12 Madrid 28009**, escribiendo **S.O.S.** en una esquina del sobre, o al e-mail **ps2@grupozeta.es** poniendo como asunto **S.O.S.**

3.- Microsoft se apresuró para hacerse con la licencia del título de Valve y anunciarlo a bombo y platillo en el último E3, junto a su esperado *Xbox Live*.
4.- Tendríamos que conectar la conexión ADSL a la tarjeta Ethernet de PS2 (RJ-45).

NBA2K3 Vs NBA Live 2003

Me gustaría que me resolviérais las siguientes dudas:
1.- ¿Saldrá *NBA 2k3* de **Sega** para **PS2**?
2.- En caso afirmativo, ¿cuál compraríais, *NBA 2k3* o *NBA live 2003*?
3.- ¿Es aconsejable comprar *MGS Substance* teniendo *MGS2* o es mejor esperar a una posible tercera entrega para **PS2**?
Edu Góngora, vía e-mail.

1.- En Estados Unidos salió en octubre, pero aún no se sabe nada de una versión PAL. En el caso de aparecer en España, lo haría de mano de Sony, al igual que los demás títulos creados por Sega (a excepción de Virtua Tennis 2 y Virtua Cop).
2.- Al igual que ocurre comparando las sagas *FIFA* y *PES*, *NBA Live* posee muchas más licencias y más posibilidades, mientras que la jugabilidad de *NBA 2K3* supera a la de la entrega de Electronic Arts.
3.- Hideo Kojima ha anunciado que, actualmente, se encuentra en pleno desarrollo de la tercera entrega de *Metal Gear Solid*, aunque la espera podría alargarse indefinidamente, sobre todo teniendo en cuenta que *Metal Gear Solid: Substance* todavía no ha salido a la calle.

Socom sin Internet

Hola, soy **Sergio Carvajal** y os mando estas preguntas:



1.- ¿Saldrá en serie *Platinum GTA3* o *MGS2* antes de fin de año?
2.- ¿En *Socom* se podrá jugar multijugador normal? (Sin **Internet**).
3.-Ordenar estos juegos de mejor a peor: *Socom, Hitman 2, GTA Vice City, Kingdom Hearts.*
Sergio Carvajal, Zamora.

1.- Ambos títulos están muy cerca de aparecer bajo el sello *Platinum*, pero parece bastante improbable que lo hagan antes de la primavera de 2003.
2.- *Socom: U.S. Navy Seals* incluye un completísimo modo para un solo jugador, al más puro estilo *Metal Gear Solid* o *Splinter Cell* (salvando las diferencias, claro).
3.- *Grand Theft Auto: Vice City, Hitman 2: Silent Assassin, Socom: U.S. Navy Seals* y *Kingdom Hearts*.

El mejor plataformas

Me llamo **Javi** y me gustaría que me respondiérais a unas preguntas:
1.- ¿Funcionan los mandos de **PSone** con los juegos de **PS2**?
2.- ¿Qué juego es mejor *MGS2: Substance* o *GTA: Vice City*?
3.- ¿Cuál es el mejor juego de plataformas en el mercado?
Javi, vía e-mail.

1.- La mayoría de ellos funcionan del mismo modo, los únicos juegos que no funcionan bien son los que requieren las funciones analógicas de los botones (sólo disponibles en los *Dual Shock 2*).
2.- La temática de ambos títulos los coloca en una posición comprometida a la hora de compararlos. Es casi imposible decidirse por uno de los dos títulos, de los mejores que veremos nunca en PlayStation 2.
3.- *Jak & Daxter* es, posiblemente, el más completo y divertido plataformas aparecido en PS2. Además, lo encontrarás en las tiendas a un precio más que apetecible (serie



***Platinum*). Actualmente encontrarás títulos de similares características, como *Ratchet & Clank, Haven: Call Of The King* o *Sly Raccoon*.**

Return To Castle Wolfenstein

Hola soy **Willy**, leo vuestra revista cada mes y sólo tengo una duda:
1.- Mi juego favorito es *Doom* y me gustaría saber si los usuarios de **PS2** tendremos la oportunidad de jugar a *Doom 3* o *Return To Castle Wolfenstein*.
Willy, vía e-mail.

1.- Al parecer, la licencia de *Doom 3* irá a parar directamente a Xbox (aún no está confirmado), pero en el E3 de este mismo año tuvimos la oportunidad de jugar a una versión de *RTCW* para PlayStation 2.

La carta del mes



Me parece bien que digáis que un juego de fútbol es mejor que otro, que déis vuestra opinión desde un punto de vista objetivo, pero que digáis que *PES2* es el mejor de todos, teniendo plantillas desfasadas, sin licencias, con comentarios malos, cosa que vosotros mismos decís y aún así le ponéis más que a los otros dos, pues me parece mal. Por muy buen control que tenga, éso es sólo un aspecto. También quería decir que la gente que compra *FIFA* busca lo que no da *PES2* y si ahora los de **Electronic Arts** plantean su juego como copia más o menos fidedigna, la pregunta es: ¿compras el original o una copia? Yo creo que el mejor *FIFA* es el del 98 *Rumbo Al Mundial*, después empezaron a cambiar aspectos sin sentido hasta conseguir el 2000, desde que compré este último no he vuelto a comprar ningún *FIFA* (que era realmente malo), mientras que con el *PES* he sido fiel desde la versión del 98. Un saludito.



Juan Antonio Rodrigo, vía e-mail.

Con los títulos deportivos, al igual que con todos los demás juegos que comentamos, intentamos destacar el apartado de la jugabilidad por encima de cualquier otro. Sea cual sea el título tratado, no podemos olvidar que se trata de un juego, en el que si bien el apartado visual y el sonoro juegan un papel importante, es la jugabilidad la que determina la calidad general del mismo. Todos estamos de acuerdo en que la saga deportiva de Konami carece de licencias que darían a todas sus entregas un aspecto mucho más real y un desarrollo más creíble, pero creemos que lo que realmente define la calidad de un título (en este caso deportivo) es el tiempo que pasarás jugándolo, sólo o con amigos, y la diversión y la satisfacción que transmite dicho juego, ya que todos estos factores estarán determinados en gran medida y, en definitiva, por el apartado de la jugabilidad, algo que a *Pro Evolution Soccer 2* le sobra.

Lo MEJOR y lo PEOR del mes



El pasado mes de noviembre tuvimos la oportunidad de celebrar la venta de un millón de unidades de consolas de **PS2** instaladas en **España**. Con este gran logro ha quedado claro que la 128 *bits* de **Sony** es la única plataforma lúdica que en la actualidad ha conseguido los objetivos que pretendía.



Con la llegada de la época navideña, han regresado los ataques al sector del videojuego. Este año, la ONG anti-violencia «Lion & Lamb» ha dado a conocer su particular lista negra, encabezada por títulos como *TimeSplitters 2, Grand Theft Auto: Vice City, Burnout 2* o *007: NightFire*.

DVD nº 01 y 02

Versión Extendida de la película

- 6 Escenas Totalmente Nuevas
- 20 Escenas Extendidas
- 19 Minutos con los nombres de los fans que pagaron para aparecer en los créditos

DVD nº 03

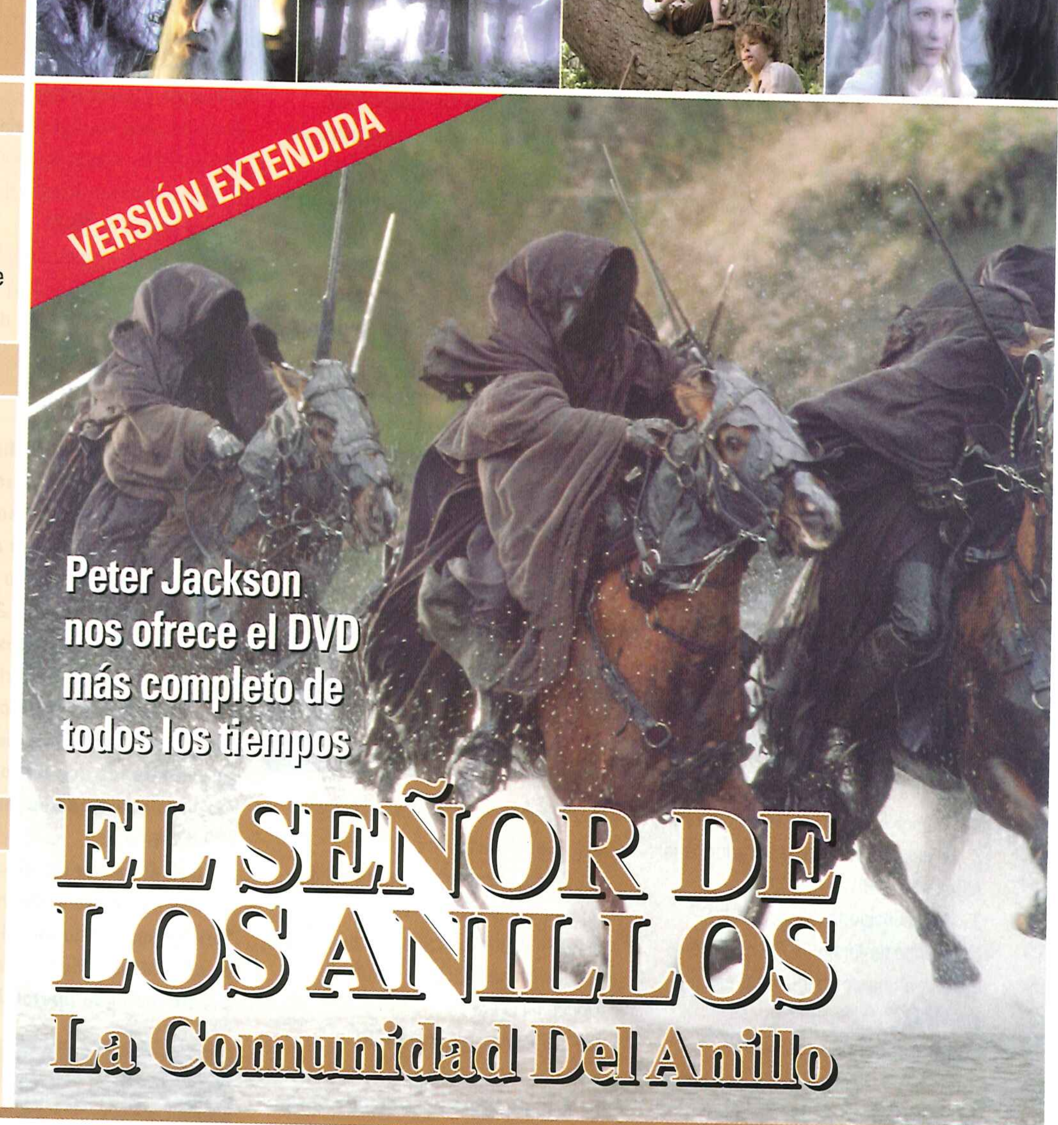
Los Apéndices (1ª parte)
Del Libro a la Idea

- Presentación de Peter Jackson
- 7 Documentales
- 3 Storyboards
- 2 Animáticas
- 2 Comparativas con cambio de ángulo
- Atlas de la Tierra Media
- Prueba de escenario de Bolsón Cerrado
- 27 Galerías de personajes
- 14 Galerías de escenarios

DVD nº 04

Los Apéndices (2ª parte)
De la Idea a la Realidad

- Presentación de Elijah Wood
- 11 Documentales
- Demostración de edición con siete cambios de ángulo
- 7 Galerías de imágenes



Atrapa A Un Ladrón









Cary Grant estudia el guión.

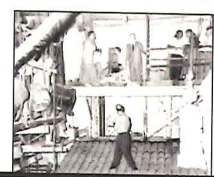




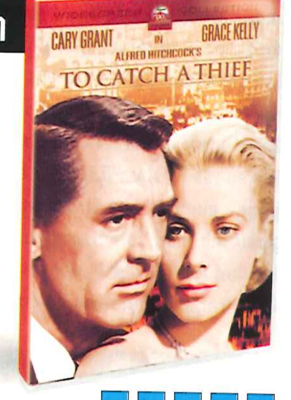
Habla la hija de Hitchcock sobre la Película.



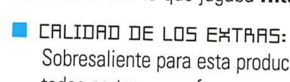




Hitchcock y su equipo rodando en un escenario que recrea los tejados galos.



Hablamos de **Hitchcock**, a quien definiremos como el perfecto sabueso de historias con gancho para la gran pantalla. Como haría con *Psicosis*, el director británico le echa el ojo a una novela y hace su particular retrato visual de la historia. En la pantalla una sobredosis de glamour gracias a **Cary Grant**, un caballero como los de entonces, y la espléndida **Grace Kelly**, una de esas bellezas de las que ya no hay, exclusiva y con su propia personalidad. No falta el suspense en la historia y esa tensión sexual con la que jugaba **Hitchcok**. **I.G.**



CALIDAD DE LOS EXTRAS:
Sobresaliente para esta producción de los años cincuenta que ha rebuscado por todas partes para ofrecernos un *making of*, declaraciones de los descendientes de Hitchcock, fotos del rodaje, trailer y una explicación de como surge la idea de rodar una película que se sitúa en la Riviera Francesa.

PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:
Idiomas: español, inglés, francés, alemán e italiano todos en mono.
Subtítulos: castellano, inglés, italiano, francés, portugués, etc.

TIPO DE DVD: DVD 9

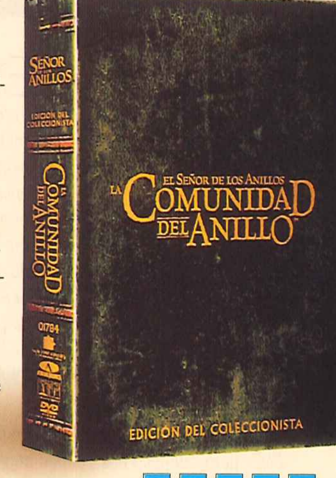
COMPAÑÍA: **Paramount Home E** **PRECIO:** 24,01 Euros

VALORACIÓN:
Imprescindible, fresca, ingeniosa, entretenida y encima de **Hitchcock**. A esto le añadimos que ha sido adaptada magistralmente al formato DVD, sólo el sonido ha tenido que quedarse en mono. El esfuerzo presupuestario de la época para la fotografía de la **Costa Azul** mantiene su calidad visual.

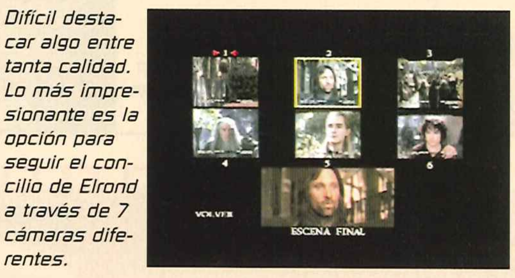




¿Merece la pena desembolsar casi 40 Euros por una nueva edición de una película comercializada en DVD hace sólo tres meses? Bajo las condiciones que ofrece esta edición extendida, desde luego. Con más de seis horas de extras con todo lo imaginable sobre la creación, el rodaje y la postproducción de ***La Comunidad Del Anillo***, mapas, 18 documentales y 30 minutos de metraje adicional, doblaje y banda sonora totalmente nuevos... **P. Jackson** pone un listón casi inalcanzable a futuras ediciones especiales en DVD. Lejos de competir con el lanzamiento estándar de ***El Señor De Los Anillos***, esta edición es un descomunal apéndice, una enciclopedia con datos, curiosidades y toneladas de material dirigidos a fanáticos de **Tolkien** y de la película. Gente que recibirá encantados la posibilidad de navegar por mapas interactivos de la Tierra Media, ver al fin pasajes del libro que echaron en falta en los cines (sigue sin aparecer **Tom Bombadil**) y disfrutar de 200 minutos de pura magia. Y sabrás tanto de ***La Comunidad Del Anillo*** como si hubieras estado en el rodaje. **B.S.**




Para abrir boca, nada mejor que un documental sobre la vida de J.R.R. Tolkien.


Y luego una visita al mapa interactivo de la Tierra Media.

Sigue los pasos de Frodo y sus amigos en su odisea hacia Mordor.

Difícil destacar algo entre tanta calidad. Lo más impresionante es la opción para seguir el concilio de Elrond a través de 7 cámaras diferentes.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■■
Jamás se ha visto nada parecido en DVD. Ni siquiera los cuidados lanzamientos de **Criterion** en **EE.UU.** pueden competir en material y presentación con estos cuatro DVD sólos o en compañía de dos estatuas de los **Argonath**, diseñadas por WETA, en caso que te decantes por la edición de coleccionista.

PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:
Idiomas: castellano 5.1 EX y DTS ES, inglés 5.1 EX. Extras en inglés estéreo.
Subtítulos: castellano e inglés.

TIPO DE DVD: 4 DVD 9

COMPAÑÍA: **Columbia TriStar Home Video**

PRECIO: 39.99 Euros (Ed. Extendida) / 59.99 Euros (Ed. Coleccionista)

VALORACIÓN: ■■■■■
¿Veremos el año que viene, por estas fechas, una edición DVD de *Las Dos Torres* tan impresionante como ésta? Ojalá. De momento nos conformamos con hincarle el diente a este mastodóntico compendio de información, extras y metraje adicional que componen el mejor lanzamiento DVD del año.

Men In Black II

Cinco años después, y con algún que otro tropiezo (*Wild Wild West*) en medio, **Barry Sonnenfeld** volvió a reunir a los agentes K y J (**Tommy Lee Jones** y **Will Smith**) para hacer frente a una amenaza alienígena, personificada en este caso por la bella y letal **Lara Flynn Boyle**. ***MIB II*** repite la misma fórmula que su predecesora: apabullantes efectos especiales de ILM, el maquillaje del mago **Rick Baker** y grandes dosis de humor. El resultado es una comedia divertida, inferior a la primera *Men In Black*, pero que entretiene a lo largo de su corto metraje. Atentos a la aparición de **Michael Jackson** y **Johnny «Jackass» Knoxville**. **B.S.**



CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■■
Comentarios de audio del director. *Featurettes*. Corto «The Chubb Chubbs». 10 documentales. 6 documentales sobre los *aliens*. Tomas falsas. *Storyboards* y animática de **Serleena**. 5 escenas con cambio de ángulo. Final alternativo. Carteles de cine. Vídeo musical de **Will Smith**. Filmografías.Trailer y Teaser. Trailer del juego de **Infogrames**.

PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:
Idiomas: inglés (5.1), castellano (Dts., 5.1).
Subtítulos: inglés, castellano y francés.

TIPO DE DVD: 2 DVD 9

COMPAÑÍA: **Columbia TriStar HV** **PRECIO:** 23.99 Euros

VALORACIÓN: ■■■■□
Acompañado de más material extra del que aparenta en un principio, ***Men In Black II*** es una buena opción para afrontar el duro inicio de 2003, en el que las novedades interesantes para DVD serán más bien escasas. La película es demasiado breve y no tan buena como su predecesora, pero ten la garantía de que te reirás con ella.



El divertido corto «Chub Chubs» cuenta con varios personajes del universo Star Wars.


Las tomas falsas son lo mejor de todo el DVD.


Los genios de ILM nos cuentan cómo crearon a Serleena y el resto de alienígenas de la película.

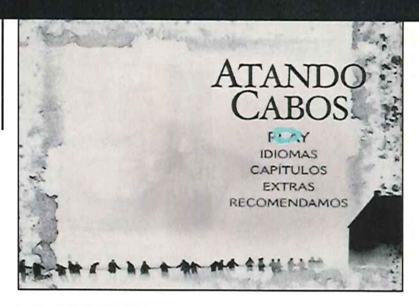


Atando Cabos





Esta historia es la adaptación de una de las mejores novelas de la última década que ganó el premio *Pulitzer* lo que hizo un reto más difícil su paso a la pantalla. Muchos de los que han leído la novela ven decepcionante el *casting* elegido, como el Sebastian de *La Historia Interminable*, Quoyle, el insípido personaje protagonista que interpreta el versátil **Kevin Spacey**, era en el libro incluso más patético, físicamente hablando. En cuanto a la parte femenina de la película destaca la recién descubierta para **Hollywood**, **C. Blanchett**. La pálida belleza de **Julianne Moore** se mete esta vez en la piel de alguien tierno, sensible y a la vez fuerte. Inusual retrato de las personalidades humanas. **I.G.**





Biofilmografías de los protagoniistas de la película, como la de Kevin Spacey.



Preciosa imagen a contra luz sacada durante el rodaje, de la casa, que se convierte casi en otro personaje.



También se incluyen imágenes en las que se reflejan algunos momentos del rodaje.



■ CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■□□□
Siempre reclamamos el aderezo de los extras para dar una buena puntuación a un DVD, pero tampoco nos pueden engañar calificando de *Making Of* a un documento casi auditivo con los comentarios de los protagonistas sobre la realización de la película. Le falta calidad al reportaje, aunque tampoco podemos decir que sea de lo peor.

■ PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:
Idiomas: español, inglés, Dolby Digital 5.1, Dts.
Subtítulos: ingés y español.

■ TIPO DE DVD: DVD 9

■ COMPAÑÍA: **Lauren Home Video** ■ PRECIO: 24.01 Euros

■ VALORACIÓN: ■■■■□
Judi Dench, la que fuera reina en *Shakespeare In Love*, remata un ramillete de actores que borda sus interpretaciones. La calidad de la imagen digital nos deja boquiabiertos con la fotografía de los paisajes de **Terra Nova**. Una historia para saborearla.

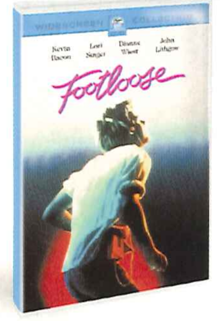


Bryan Singer lanzará en EE.UU. la «versión 1.5» de X-Men

El 11 de febrero de 2003, pocos días antes del estreno en cines de *DareDevil*, se pondrá a la venta en **USA** una edición especial de *X-Men*, bautizada como ***1.5 Collector's Edition***, con estos extras: comentarios del director, 6 escenas eliminadas insertadas en el metraje, 17 tras las cámaras, 3 documentales, escenas multiángulo, galería de fotos, un avance de *X-Men 2* y muchas cosas más...



Footloose



El gran **Herbert Ross** contó con un gran reparto (**John Lithgow**, **Dianne Wiest** y un jovencísimo **Kevin Bacon**) para narrar la historia de un pueblo en el que el baile y la música están totalmente prohibidos. Hasta que un recien llegado decide plantar cara a los mayores y revolucionar el lugar. **B.S.**

■ CALIDAD DE LOS EXTRAS: □□□□□
Es inexcusable que este DVD no incluya siquiera el vídeo musical del tema central ***Footloose***, uno de los mayores éxitos de la década de los 80.

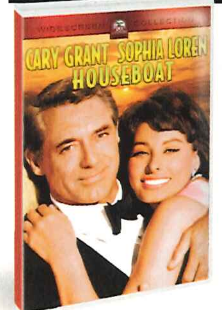
■ PISTAS DE AUDIO:
Idiomas: español y francés (Surround), inglés (5.1).
Subtítulos: castellano, inglés, árabe, portugués.

■ TIPO DE DVD: DVD 5

■ COMPAÑÍA: **Paramount Home E.** ■ PVP: 24.01 E

■ VALORACIÓN: ■■■□□
Con bastante más argumento y calidad que el resto de las comedias juveniles de los 80, los años han convertido a ***Footloose*** en un pequeño clásico del músical, y por ello es bienvenida su edición en DVD y la remasterización a 5.1 (aunque sea sólo la pista inglesa). Lo que no tiene perdón de Dios es vender la película sola, sin extras de ningún tipo.

Cintia



Antes de que **Whoopi Goldberg** cuidará del retoño de **Ray Liotta** en *Corina Corina*, la exhuberante **Sofía Loren** ya hizo lo propio con la prole de **Gary Grant** en esta producción. Una comedia clásica que deja ver entre líneas las chispas de sensualidad que despide la pareja de *sex symbols* de la época: **Grant** y **Loren**. **I.G.**

■ CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■□□
Nuevo acto de búsqueda y recopilación de **Paramount** para adaptar un clásico tratando de sacar provecho de los extras: trailer, *teaser* y fotos para cinéfilos.

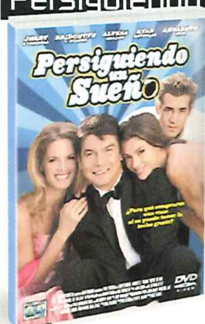
■ PISTAS DE AUDIO:
Idiomas: inglés, francés, alemán e italiano. En mono.
Subtítulos: español, inglés, italiano, francés, alemán...

■ TIPO DE DVD: DVD 9

■ COMPAÑÍA: **Paramount Home E** ■ PVP: 23.99 E

■ VALORACIÓN: ■■■■□
Una edición en DVD que vuelve a servirnos para hacer hincapié en cómo el formato se va haciendo un hueco en la cantidad de oferta. Su superación de calidad ante el VHS era patente desde el principio, pero muchos se agarraban a que el DVD aún no tenía suficientes títulos. Nueva demostración de que no sólo las últimas producciones con efectos especiales hacen uso de él.

Persiguiendo Un Sueño



Irónicamente, ***Persiguiendo Un Sueño*** pretende ofrecer personajes más adultos que los de las típicas comedias actuales, pero son los minutos protagonizados por **Ryan Reynolds**, y concretamente su fuga en cueros del apartamento de una chica, lo mejor del filme. Al final el humor gamberro es el que salva la función. **B.S.**

■ CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■□□□□
Trailers de ***Persiguiendo Un Sueño***, *New Best Friend* y *La Cosa Más Dulce*. Filmografías.

■ PISTAS DE AUDIO:
Idiomas: castellano, inglés y francés (todos en 5.1).
Subtítulos: castellano, inglés, francés, italiano...

■ TIPO DE DVD: DVD 9

■ COMPAÑÍA: **Columbia TriStar HV** ■ PVP: 23.99 E

■ VALORACIÓN: ■■■□□
Jerry O'Connell vuelve a protagonizar una comedia diseñada para un público de veintimuchos años, aunque su anterior película, *Juerga De Solteros*, era infinitamente más divertida. Lo mejor de ***Perseguir Un Sueño*** es la participación de **Ryan Reynolds**. Lo peor, su vano intento de presentar personajes más maduros, a lo **Edward Burns** (Ella Es Única).




Semillas De Rencor



A pesar de que el *marketing* nos fastidió en 1995 el estreno en cine de esta película, algunos nos atrevimos a ir a verla aún a sabiendas de que el final ya lo habían destripado todos los críticos porque lo importante era la la visión del racismo juvenil que, según el director y guionista, **John Singleton**, sigue existiendo en **USA**. **I.G.**

■ CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■□□□□
Escasos. Aunque sólo hubiese sido una muestra de las mejores imágenes de **Tyra Banks** como modelo, apuntes sobre la banda sonora.... Poca imaginación.

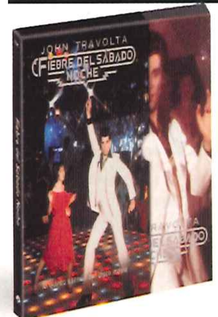
■ PISTAS DE AUDIO:
Idiomas: español, inglés, alemán, italiano, D.D. 5.1.
Subtítulos: inglés, italiano, español, alemán, francés...

■ TIPO DE DVD: DVD 9

■ COMPAÑÍA: **Columbia TriStar HV** ■ PVP: 24.01 E

■ VALORACIÓN: ■■■□□
John Singleton parece que saltó al mundo del cine para tomar el relevo de Spike Lee en su compartida obsesión por tratar los temas raciales que parecen no estar nada superados en EE.UU.. El aparente retrato de un campus típicamente yanqui, se torna espeluznante cuando nos preguntamos si tanto odio injustificado existe en la realidad. Sí, existe. Para reflexionar.

Fiebre Del Sábado Noche



Impresionante documento sociológico que muestra cómo se bailaba y «fardaba» en los años 70, en pleno *boom* de la música Disco. **Travolta** robó el corazón de tu madre y tus hermanas mayores bailando al ritmo de los *Bee Gees* y *Tabares* en este musical firmado por el todoterreno **John Badham**. **B.S.**

■ CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■■
Más de 2 horas y media de material extra que abarcan desde escenas eliminadas a comentarios de audio de **Badham** y un documental de la VH1.

■ PISTAS DE AUDIO:
Idiomas: español (mono y 5.1), inglés (5.1).
Subtítulos: castellano, inglés.

■ TIPO DE DVD: DVD 9

■ COMPAÑÍA: **Paramount Home E** ■ PVP: 23.99 E

■ VALORACIÓN: ■■■■□
Un envoltorio tan chillón como las ropas de **Travolta** envuelve este DVD, que incluye tanto el doblaje original de 1977 como una nueva pista 5.1 en castellano. **Paramount** ha cuidado hasta el mínimo detalle en el lanzamiento de uno de los musicales más taquilleros de los 70, que sin duda se convertirá en uno de los DVD más regalados estas navidades.

Cinema Paradiso



El cine italiano nos regaló a finales de los 80 esta romántica historia en la que todo encaja. Puede que sea demasiado larga, pero ahora que la tendremos en casa para verla tranquilamente no podemos desperdiciar ver el retrato de un pueblo siciliano que tanto se parece a muchos de los españoles. **I.G.**

■ CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■□
A pesar de contar hasta con un juego, ese quinto cuadradito se queda vacío porque nos falta un recorrido por los exteriores donde se rodó la película.

■ PISTAS DE AUDIO:
Idiomas: español, italiano en Dolby Digital 5.1.
Subtítulos: castellano, italiano.

■ TIPO DE DVD: DVD 9

■ COMPAÑÍA: **Lauren Home Video** ■ PVP: 23.99 E

■ VALORACIÓN: ■■■■■
Magnífica historia y recreación de los años 40-50. Genial interpretación de unos actores italianos, que lejos de sobreactuar, se quedan en el punto idóneo de la credibilidad. La parte más entrañable es la de la infancia de Salvatore, un retrato que recordará a muchos su propia vida. Película cuidada que hizo recuperar mucho prestigio al cine italiano en el mundo.

DVD MÚSICA

Sôber: Dentro Del Paradysso

El grupo con mayor proyección del Nu Metal nacional se lanza a la aventura videográfica con un impactante lanzamiento a la altura de las mejores bandas internacionales

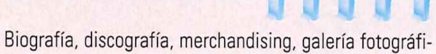
Se nota a la legua que los chicos de **Sôber** han puesto el alma en el empeño. Todo en este DVD, comenzando por el esmerado diseño de gráficos, pasando por la inusitada intensidad sonora de las tomas en directo (con momentos realmente imponentes), siguiendo por la calidad de los tres vídeo-clips que se incluyen y terminando por la desusada cantidad de extras y sorpresas que atesora, transmite al espectador la sensación de encontrarse frente a un proyecto musical de una seriedad y una altura fuera de lo común. Los especialistas aseguran que estos madrileños son la primera avanzadilla de ese renacimiento del Rock español por el que tantos suspiran. Ojalá no se equivoquen.

Descargando en Los Ángeles

El terrorífico vídeo de Arrepentido

En plena gira

■ CALIDAD DE LOS EXTRAS:



Biografía, discografía, merchandising, galería fotográfica, dibujos, tomas en el local de ensayo y el estudio de grabación, «making of» de *Arrepentido*, web...

■ PISTAS DE AUDIO Y SUBTÍTULOS:
Idiomas: español. Subtítulos: no.
Sonido: estéreo.

■ TIPO DE DVD: DVD-9

■ COMPAÑÍA: **Muxxic-Gran Vía**

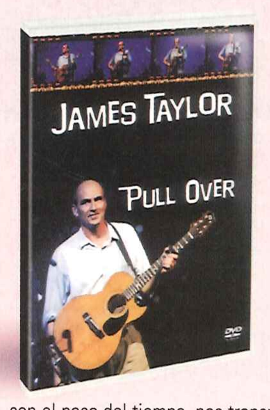
■ VALORACIÓN:

Estupendo despliegue del cuarteto en el que se ofrece una completa panorámica de las diversas facetas de un grupo con personalidad propia: feroces interpretaciones en directo (con mención especial a su rabiosa actuación en **Festimad 2002**), inquietantes películas promocionales con una atmósfera tan oscura como atractiva, entrevistas, información... Debut de altura.




Una presentación gráfica de primera

James Taylor: Pull Over



Filmado en verano de 2001, durante la apoteósica gira que devolvió a los escenarios a uno de los más legendarios cantautores de la generación *hippie*, ***Pull Over*** contiene toda la magia y la suave energía que han acompañado al artista a lo largo de su dilatada andadura. La voz de **Taylor** que, como los buenos vinos, parece haber ganado en recursos y expresividad con el paso del tiempo, nos transporta a un universo límpido e inocente, de la mano de unas canciones que, no por bien conocidas, dejan de resultar extrañamente seductoras en su engañosa sencillez: *Carolina In My Mind, You've Got A Friend, Copperline*... Mínimos ornamentos escénicos y sonido cristalino (aquí lo importante es la música) en un espectáculo intimista y sincero, donde la emoción triunfa.

■ CALIDAD DE LOS EXTRAS:

Ligeramente rácanos (sin mencionar la ausencia de subtítulos): reportaje rodado durante la grabacion del disco *October Road*, biografía y discografía. Poca cosa.

■ PISTAS DE AUDIO Y SUBTÍTULOS:
Idiomas: inglés. Subtítulos: no.
Sonido : PCM Stereo / 5.1 Dolby Digital Surround Sound

■ TIPO DE DVD: DVD-9

■ COMPAÑÍA: **Sony Music**

■ VALORACIÓN:

Epatante demostración de talento y carisma por obra y gracia de un artista que, hallándose en una dimensión mucho mas allá del bien y del mal, elige no dormirse en los laureles de glorias pasadas y seguir practicando su oficio de cantante con la misma fe, pasión y entrega de sus comienzos. A ver si su próxima gira vuelve a acercarle por aquí...



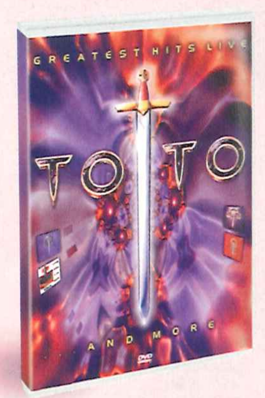
La alopecia no perdona

Despidiéndose de la afición

El DVD contiene abundante información

DVD MÚSICA

Toto: Greatest Hits Live... And More



Distinguidos representantes del *AOR* (*Adult Oriented Rock*) más genuinamente norteamericano, **Toto**, el súper-grupo de **Steve Lukather** y **Jeff Porcaro**, lograron, a diferencia de otros eméritos compañeros de quinta (**Foreigner**, **Kansas**...), mantenerse en lo más alto del escalafón durante más de una década, resistiendo tenazmente la «invasión nuevaolera» de los años 80, merced a la devoción de un muy nutrido grupo de seguidores adictos a sus pulidas melodías y sus lujosas producciones. ***Greatest Hits Live... And More*** es, como promete su título, un repaso en directo desde el Club Zenith de París a sus más celebrados *hits* (*Rosanna*, *Africa*, *Hold The Line*...), con el impecable sonido (y fastuoso *light-show*) que siempre les caracterizó, más algunos interesantes añadidos que harán, sin duda, las delicias de los acérrimos. Por cierto, **Toto** es una de las estrellas de la B.S.O. de *GTA: Vice City*.

■ CALIDAD DE LOS EXTRAS: 

Poquitos, pero de cierta enjundia: una curiosa entrevista realizada en 1988 (incluyendo también fragmentos de sus mejores vídeos) y un extenso reportaje de la banda *on tour*. Lo de los subtítulos sólo en francés, alemán y holandés es casi mejor ni comentarlo...

■ PISTAS DE AUDIO Y SUBTÍTULOS:
Idiomas: inglés. Subtítulos: holandés, alemán e inglés. Sonido: stereo / 5.1 Dolby Full Channel

■ TIPO DE DVD: DVD-9

■ COMPAÑÍA: **Sony Music**

■ VALORACIÓN:

Lukather, **Porcaro** y compañía se meriendan tranquilamente su repertorio de gran gala a lo largo de un concierto en el que, sin estridencias ni sobresaltos, se van sucediendo, uno tras otro, todos sus temas de éxito internacional (y un sentido homenaje a **Jimi Hendrix** como detalle especial). Rock de fácil escucha para disfrutar con sosiego.



Una presentación muy colorista



Así se peinaba la gente en los 80



Steve Lukather, recordando a Jimi Hendrix

CD'S

Quique González

■ TÍTULO: **Pájaros mojados**
■ COMPAÑÍA: **Polydor/Universal**



Regresa el madrileño con su mejor trabajo hasta la fecha. Aromas del mejor *Pop* español (**A. Vega**, **Enrique Urquijo**), textos muy personales y cuidadísimos arreglos (con regusto a **Beatles**, a **Kinks**, a **Tom Petty**...). Una grata sorpresa.

Pearl Jam

■ TÍTULO: **Riot act**
■ COMPAÑÍA: **Epic/Sony**



Octavo álbum en estudio de la banda de **Seattle** en el que los chicos de **Eddie Vedder** demuestran su infalible instinto para componer singles irresistibles (*I Am Mine*) y, sobre todo, su fervor rockanrolero (casi limítrofe con el *Punk*).

texto y fotos << José Luis del Carpio >>

FICHA TÉCNICA

- MOTOR
  5.666 CC.
- POTENCIA
  344 CV. (5.200 RPM)
- ACELERACIÓN 0/100
  4,7 SEG.
- VELOCIDAD MÁXIMA
  274 KM/H.
- PESO
  1.548 KG.
- CONSUMO
  URBANO
  19,4 L/100
  EXTRAURBANO
  9,5 L/100
  MEDIO
  13,1 L/100
- DIMENSIONES
  LARGO: 4.560 MM.
  ALTO: 1.214 MM.
  ANCHO: 1.869 MM.
  MALETERO: 566 L.

PVP-R:
65.900,00 €







El maletero es enorme, aunque muy plano.

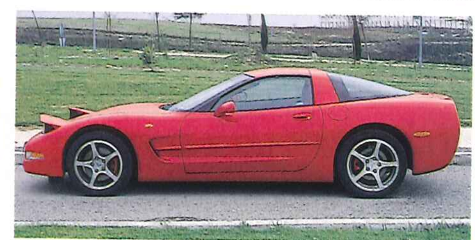




El apoyo lumbar de los asientos se hincha para envolver el cuerpo.







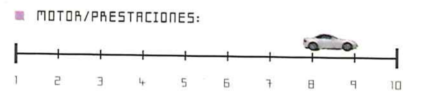
C H E V R O L E T

http://www.chevrolet.com

Corvette Coupé

Impactante, poderoso y con carisma. El auténtico sueño americano

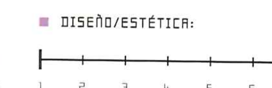
■ MOTOR/PRESTACIONES:



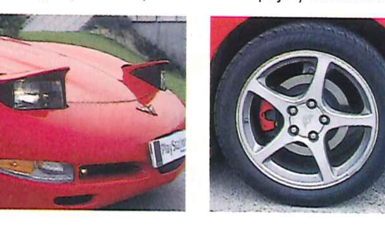
■ EQUIPAMIENTO:



■ DISEÑO/ESTÉTICA:



Tener la oportunidad de conducir un **Corvette**, y más en este año que se cumplen 50 años desde su creación, es una experiencia altamente recomendable. El **Corvette** ha sido uno de los mitos de la automoción del siglo pasado y lo va a seguir siendo en éste. Un **Corvette** es algo así como un **Porsche** americano, toda una leyenda viva con todo lo que eso conlleva. Es un coche con mucha personalidad, con una estética muy llamativa y con unos modos y maneras muy al gusto del comprador americano (mucha potencia, mucho tamaño). Esperaba encontrarme con un coche tan desbordante como su estética, ingobernable cuando se intenta exprimir su enorme caudal de potencia y que requiere de ciertas «manos» del conductor para evitar que se desmande. Pues nada más lejos de la realidad. El mito de la «peligrosidad» del **Corvette** en manos inexpertas es sólo eso, un mito. Durante la semana que pudimos disfrutar del **Corvette** no paró de llover, y teniendo en cuenta estas condiciones climatológicas, la tracción trasera, el enorme par y las enormes gomas, difícilmente encontraríamos unas circunstancias tan adversas para hacer un test de las capacidades dinámicas de este coche. Pues bien, aunque aún le falta el aplomo de sus competidores europeos más directos, el **Corvette** sorprendió por su nobleza, por sus buenos apoyos y por la sensación de seguridad. Con un poco de suavidad y evitando brusquedades, resulta imposible que se salga de la línea marcada, y sus reacciones son siempre nobles, sin sustos. Obviamente, si pisamos a fondo en salidas el tren trasero culea... pero no mucho más de lo que pueda culear cualquier otro coche de similares prestaciones y tracción trasera. Sólo en carretera y a altas velocidades da la sensación de ir más «suelto», de que le falta el aplomo y la sensación de ir pegado al suelo de sus competidores europeos. Así que si alguna vez se ha contemplado la adquisición de este vehículo, sería totalmente injusto que el mito de su ingobernabilidad haga desistir de su compra, ya que, insistimos, es totalmente incierto. El **Corvette** es, ante todo, un espectáculo. Un coche que no pasa desapercibido, llamativo desde sus 4 tubos de escape hasta sus faros escamoteables. Su afilada línea, la óptica trasera, el relieve de las puertas, las llantas de 5 radios y su robusta zaga son sus señas distintivas que hacen que todo el mundo gire la cabeza a su paso. Y por supuesto, su cubicaje y sus extraordinarias dimensiones nos recuerdan su procedencia inequívocamente americana (se hace complicado callejear con el **Corvette** por su tamaño). La posición de conducción es inmejorable, con reglajes de todo tipo, unos asientos extraordinarios y un tacto de volante y cambio que nada tiene que envidiar al mejor deportivo europeo. Mención especial al reloj que se proyecta sobre el parabrisas tipo holograma, realmente cómodo y espectacular. El motor es todo un ejemplo de capacidad de empuje y armoniosa sonoridad, al que sólo le penalizan unos consumos exagerados (con una conducción relativamente tranquila no baja de los 17 litros de media). Pero si se tiene el dinero para comprar un coche llamativo, con mucha personalidad y que cualquiera puede conducir, ¿a quién le importa lo que gaste? Un sueño muy americano. ■



[+] PRESTACIONES, ESTÉTICA, TACTO
[–] CONSUMO, PRECIO, DIMENSIONES

AUDI

Audi TT 3.2 quattro DSG

El TT recibe el motor de 6 cilindros en V de Audi y 250 cv. con transmisión automática deportiva DSG

DSG, *Direct Shift Gearbox*, o cambio directo, son las siglas que definen a la perfección esta tecnología de transmisión derivada de la competición. Gracias a ella, el conductor dispone de una gran agilidad en el cambio de marchas, una operatividad óptima y una aceleración sin saltos ni lagunas de motricidad que ofrecen el máximo placer de conducción.









Este tipo de cambio combina con la máxima efectividad los beneficios de una caja manual de 6 velocidades con las cualidades de una automática.

VOLKSWAGEN

Tarek

Así es el prototipo con el que VW disputará el Dakar 2003

Encuadrados en la categoría T2 (exclusiva para prototipos), los tres buggies **Tarek** preparados por el especialista alemán Erwin Weber serán los representantes de **VW** en la vigesimoquinta edición del rally de los rallys, con el objetivo de adquirir experiencia en la competición todo-terreno más exigente del mundo. El vehículo cuenta con un motor TDI de 218 caballos, y su bastidor y la carrocería se desarrollaron conjuntamente con el grupo italiano **Italdesign-Giugiaro**.



- NOMBRE DEL JUEGO
- COMPAÑÍA
- DISTRIBUIDOR
- PUNTUACIÓN
- NÚMERO DE PUBLICACION

CATÁLOGO

TODOS LOS JUEGOS DE PS2

Catálogo ▮ Los mejores de PlayStation 2 Revista Oficial ▮ Los más vendidos de Centro Mail




Nombre del juego	Compañía	Distribuidor	Puntuación	Número de publicación
007: AGENTE EN FUEGO CRUZADO	EA GAMES	Electronic Arts	9.4	12
18 WHEELER	Sega	Acclaim	8.3	11
4X4 EVOLUTION	Take 2	Proein	7.4	7
ACE COMBAT TRUENO DE ACERO	Namco	Sony C.E.	9.3	13
AGE OF EMPIRES II	Microsoft	Konami	9.1	10
AGGRESSIVE INLINE	Acclaim	Acclaim	9.3	18
AIRBLADE	Criterion Games	Sony C.E.	9.2	12
ALL-STAR BASEBALL 2002	Acclaim	Acclaim	7.9	4
ALL-STAR BASEBALL 2003	Acclaim	Acclaim	8.6	17
ALONE IN THE DARK THE NEW NIGHTMARE	Infogrames	Infogrames	8.4	10
AQUA AQUA	S.C.I.	Proein	8.5	-
ARMORED CORE 2	From Software	Ubi Soft	8.4	7

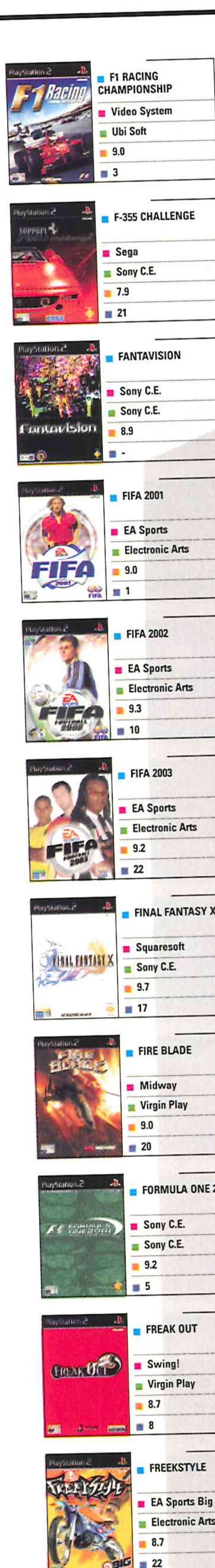
Nombre del juego	Compañía	Distribuidor	Puntuación	Número de publicación
ARMORED CORE 2 ANOTHER AGE	From Software	Virgin Play	7.8	23
ARMY MEN AIR ATTACK BLADE'S REV.	3DO	Virgin Play	8.2	5
ARMY MEN GREEN ROGUE	3DO	Virgin Play	6.1	4
ARMY MEN RTS	3DO	Virgin Play	8.0	19
ARMY MEN SARGE"S HEROES 2	3DO	Virgin Play	8.2	4
ARTIC THUNDER	Midway	Virgin Play	5.0	13
ATLANTIS III	Cryo	Cryo	6.6	16
ATV OFFROAD QUADS EXTREMOS	Sony C.E.	Sony C.E.	8.5	7
AUTO MODELLISTA	Capcom	Capcom	9.2	23
BALDUR'S GATE DARK ALLIANCE	Interplay	Virgin Play	9.4	12
BLADE II	Activision	Proein	8.5	22
BLOOD OMEN 2	Eidos	Proein	8.2	15

Nombre del juego	Compañía	Distribuidor	Puntuación	Número de publicación
BLOODY ROAR 3	Hudson Soft	Virgin Play	8.9	6
BRITNEY'S DANCE BEAT	THQ	Proein	8.5	18
BURNOUT	Criterion	Acclaim	9.2	11
BURNOUT 2	Criterion	Acclaim	9.3	21
CAPCOM VS SNK 2	Capcom	Electronic Arts	9.5	11
CART FURY	Midway	Virgin Play	7.8	8
CENTRE COURT HARD HITTER	Midas	Virgin Play	7.3	19
CITY CRISIS	Take 2	Proein	7.6	8
COLIN MCRAE RALLY 3	Codemasters	Proein	9.4	22
COMMANDOS 2 MEN OF COURAGE	Pyro Studios	Proein	9.4	20
CONFLICT DESERT STORM	S.C.I.	Proein	8.5	21
CRASH BANDICOOT LA VENGANZA DE...	Vivendi Universal	Vivendi Universal	8.5	11

Nombre del juego	Compañía	Distribuidor	Puntuación	Número de publicación
CRAZY TAXI	Sega	Acclaim	8.7	5
DAVE MIRRA BMX 2	Z-Axis	Acclaim	8.1	12
DARK CLOUD	Sony C.E.	Sony C.E.	8.8	10
DARK NATIVE APOSTLE	Hudson Soft	Virgin Play	8.0	17
DARK SUMMIT	THQ	Proein	7.9	16
DEAD OR ALIVE 2	Tecmo	Sony C.E.	9.0	1
DEUS EX	Eidos	Proein	8.9	20
DEVIL MAY CRY	Capcom	Electronic Arts	9.6	11
DINO STALKER	Capcom	Electronic Arts	7.7	20
DISNEY'S DINOSAUR	Ubi Soft	Ubi Soft	6.9	1
DRAGON RAGE	3DO	Virgin Play	7.0	14
DRAGON'S LAIR	Digital Leisure	Proein	7.4	6

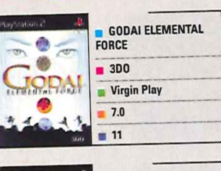
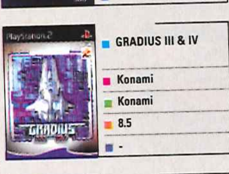
Nombre del juego	Compañía	Distribuidor	Puntuación	Número de publicación
DRAKAN THE ANCIENTS' GATES	Sony C.E.	Sony C.E	9.3	14
DRIVING EMOTION TYPE S	Squaresoft	Electronic Arts	7.9	4
DROPSHIP UPF	Sony C.E.	Sony C.E.	9.0	12
DUNE	Cryo	Cryo	6.4	13
DYNASTY WARRIORS 2	Koei	Acclaim	8.6	1
DYNASTY WARRIORS 3	Koei	Proein	8.6	15
ECCO THE DOLPHIN	Sega	Sony C.E.	7.4	12
EL LIBRO DE LA SELVA	Disney Interactive	Ubi Soft	9.2	4
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA COM...	Surreal Software	Vivendi Universal	8.8	23
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LAS DOS...	EA GAMES	Electronic Arts	9.2	22
EL ZORRO	Cryo	Cryo	6.3	14
ENDGAME	Empire	Planeta	8.0	19

Nombre del juego	Compañía	Distribuidor	Puntuación	Número de publicación
ESTO ES FÚTBOL 2002	Sony C.E.	Sony C.E.	9.2	9
ESTO ES FÚTBOL 2003	Sony C.E.	Sony C.E.	9.0	22
ESPN WINTER SPORTS	Konami	Konami	8.7	13
ESPN XGAMES SNOWBOARDING...	Konami	Konami	8.3	13
ESPN XGAMES SKATEBOARDING	Konami	Konami	8.3	13
ETERNAL RING	From Software	Ubi Soft	8.0	1
EVE OF EXTINCTION	Eidos	Proein	8.5	19
EVERGRACE	From Software	Ubi Soft	7.8	3
EXTERMINATION	Sony C.E.	Sony C.E.	9.3	5
F1 2001	EA Sports	Electronic Arts	9.0	10
F1 2002	EA Sports	Electronic Arts	8.7	18
F1 CHAMPIONSHIP SEASON 200	EA Sports	Electronic Arts	9.0	1


F1 RACING CHAMPIONSHIP	Video System	Ubi Soft	9.0	3
F-355 CHALLENGE	Sega	Sony C.E.	7.9	21
FANTAVISION	Sony C.E.	Sony C.E.	8.9	-
FIFA 2001	EA Sports	Electronic Arts	9.0	1
FIFA 2002	EA Sports	Electronic Arts	9.3	10
FIFA 2003	EA Sports	Electronic Arts	9.2	22
FINAL FANTASY X	Squaresoft	Sony C.E.	9.7	17
FIRE BLADE	Midway	Virgin Play	9.0	20
FORMULA ONE 2001	Sony C.E.	Sony C.E.	9.2	5
FREAK OUT	Swing!	Virgin Play	8.7	8
FREEKSTYLE	EA Sports Big	Electronic Arts	8.7	22
FREQUENCY	Sega	Sony C.E.	8.6	19
FUR FIGHTERS VIGGO'S REVENGE	Acclaim	Acclaim	8.3	7







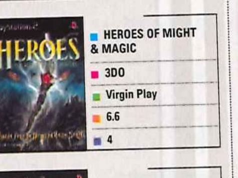


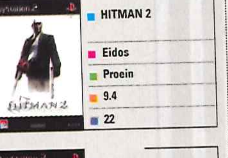


GAUNTLET DARK LEGACY	Midway	Virgin	8.5	5
GIANTS CITIZEN KABUTO	Interplay	Virgin Play	8.0	16
GIFT	Cryo	Cryo	7.8	7
GODAI ELEMENTAL FORCE	3DO	Virgin Play	7.0	11
GRADIUS III & IV	Konami	Konami	8.5	-
GRAN TURISMO 3 A-SPEC	Sony C.E.	Sony C.E.	9.7	7
GT CONCEPT 2002 TOKYO-GENEVA	Sony C.E.	Sony C.E.	9.5	19
GRAND THEFT AUTO III	Rockstar	Proein	9.5	11
GRAND THEFT AUTO VICE CITY	Rockstar	Proein	9.7	23
G-SURFERS	Midas Games	Virgin Play	6.2	14
GTC AFRICA	Rage	Proein	7.9	16
GUILTY GEAR X	Sammy	Virgin Play	9.3	16
GUNGRIFFON BLAZE	Game Arts	Virgin Play	8.5	2

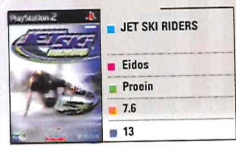








HALF-LIFE	Sierra	Vivendi Universal	9.2	11
HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA	Eurocom	Electronic Arts	9.0	23
HAVEN	Traveller's Tales	Virgin Play	9.2	23
HEADHUNTER	Sega	Sony C.E.	9.2	12
HERDY GERDY	Eidos	Proein	8.5	15
HEROES OF MIGHT & MAGIC	3DO	Virgin Play	6.6	4
HIDDEN INVASION	Swing!	Virgin Play	7.1	13
HITMAN 2	Eidos	Proein	9.4	22
ICO	Sony C.E.	Sony C.E.	9.4	14
INTERNATIONAL LEAGUE SOCCER	Taito	Acclaim	8.2	6
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	Konami	Konami	8.8	1
JAK & DAXTER	Sony C.E.	Sony C.E.	9.6	11
JET SKI RIDERS	Eidos	Proein	7.6	13



KENGO MASTER OF BUSHIDO	Crave	Ubi Soft	8.6	4
KESSEN	Koei	Electronic Arts	8.7	1
KESSEN 2	Koei	Proein	8.1	13
KINGDOM HEARTS	Squaresoft	Sony C.E.	9.0	22
KLONOA 2 LUNATEA'S VEIL	Namco	Sony C.E.	9.2	11
KNOCKOUT KINGS 2001	EA Sports	Electronic Arts	9.0	2
KNOCKOUT KINGS 2002	EA Sports	Electronic Arts	9.0	14
KURI KURI MIX	Empire	Planeta	8.5	5
LA FUGA DE MONKEY ISLAND	Lucas Arts	Electronic Arts	9.0	6
LE MANS 24 HORAS	Infogrames	Infogrames	8.5	6
LE TOUR DE FRANCE	Konami	Konami	8.6	19
LEGION THE LEGEND OF EXCALIBUR	Midway	Virgin Play	7.8	21
LOTUS CHALLENGE	Virgin Play	Virgin Play	9.0	10

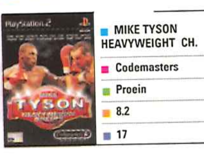








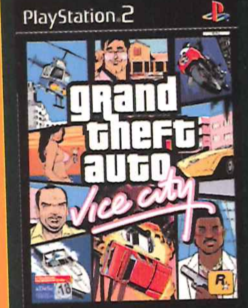




MAD MAESTRO	Fresh Games	Proein	7.8	16
MADDEN 2001	EA Sports	Electronic Arts	9.1	1
MADDEN 2002	EA Sports	Electronic Arts	9.2	11
MANAGER DE LIGA 2002	Codemasters	Proein	8.2	18
MAXIMO	Capcom	Electronic Arts	9.2	14
MAX PAYNE	Rockstar	Proein	9.2	13
MDK 2 ARMAGEDDON	Interplay	Virgin Play	7.6	4
MEDAL OF HONOR FRONTLINE	EA GAMES	Electronic Arts	9.3	17
MEN IN BLACK II	Infogrames	Infogrames	7.4	20
METAL GEAR SOLID 2	Konami	Konami	9.5	13
MICROMACHINES	Hasbro	Atari-Infogrames	7.9	23
MIDNIGHT CLUB	Rockstar Games	Proein	7.8	1
MIKE TYSON HEAVYWEIGHT CH.	Codemasters	Proein	8.2	17

LOS MEJORES

» PLAYSTATION 2
Revista Oficial España



enero 2003

01- GTA VICE CITY (ROCKSTAR)
02- FINAL FANTASY X (SQUARESOFT)
03- PRO EVOLUTION SOCCER (KONAMI)
04- FIFA 2003 (ELECTRONIC ARTS)
05- LOS SIMS (ELECTRONIC ARTS)
06- W.R.C. II EXTREME (SONY C.E.)
07- HAVEN (VIRGIN PLAY)
08- SLY RACCOON (SONY C.E.)
09- HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA (EA)
10- RATCHET & CLANK (SONY C.E.)

LOS MÁS VENDIDOS

CENTRO MAIL

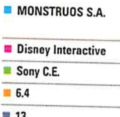


del 1 al 30 de noviembre

01- GRAND THEFT AUTO VICE CITY
02- FIFA 2003
03- EL SEÑOR DE LOS ANILLOS LAS DOS TORRES
04- PRO EVOLUTION SOCCER 2
05- COLIN MCRAE RALLY 3
06- KINGDOM HEARTS
07- DEVIL MAY CRY (PLATINUM)
08- DRAGON BALL Z BUDOKAI
09- BURNOUT 2
10- GRAN TURISMO 3 A-SPEC (PLATINUM)

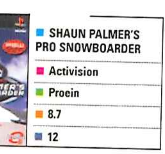
CATÁLOGO

TODOS LOS JUEGOS DE PS2

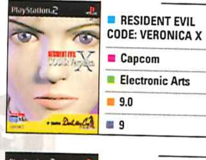




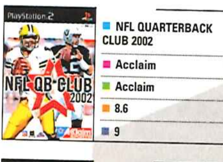
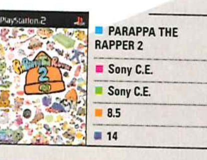
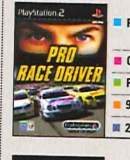
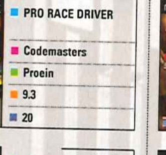





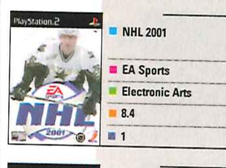




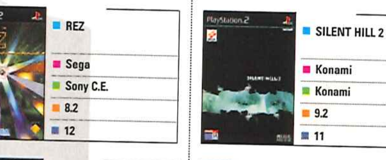


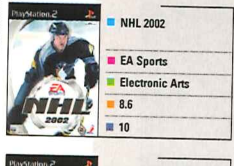
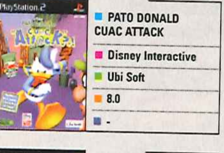
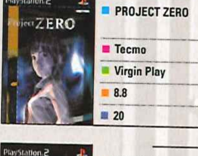





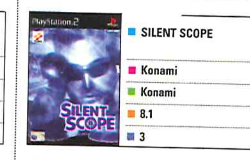




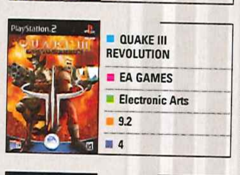








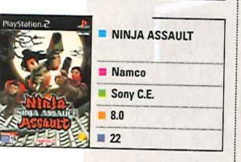
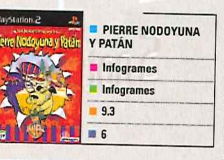


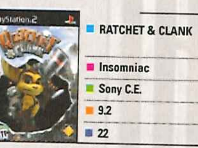




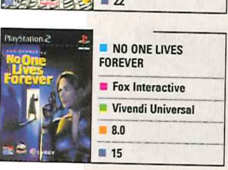




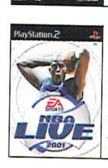


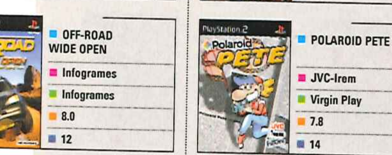


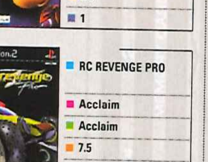
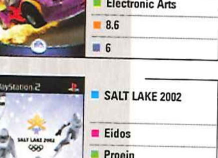


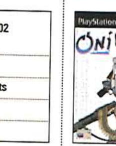


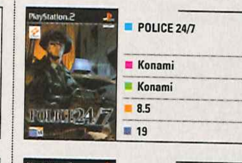






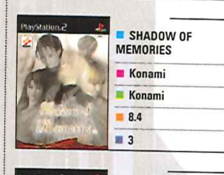


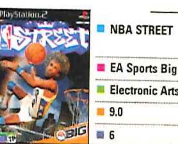


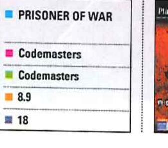












MONSTRUOS S.A.	Disney Interactive	Sony C.E.	6.4	13
MOTO GP	Namco	Sony C.E.	9.4	3
MOTO GP 2	Namco	Sony C.E.	9.4	13
MR. MOSKEETO	Fresh Games	Proein	8.4	16
MTV MUSIC GENERATOR	Codemasters	Codemasters	9.0	6
MUNDIAL FIFA 2002	EA Sports	Electronic Arts	9.0	17
MX 2002	THQ	Proein	8.6	10
MX RIDER	Atari	Infogrames	7.5	11
NBA HOOPZ	Midway	Virgin Play	8.5	3
NBA LIVE 2001	EA Sports	Electronic Arts	9.2	1
NBA LIVE 2002	EA Sports	Electronic Arts	9.2	11
NBA LIVE 2003	EA Sports	Electronic Arts	9.3	23
NBA STREET	EA Sports Big	Electronic Arts	9.0	6
NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2	EA GAMES	Electronic Arts	9.2	21
NEW YORK RACE	Wanadoo	Cryo	6.8	12
NFL QUARTERBACK CLUB 2002	Acclaim	Acclaim	8.6	9
NHL 2001	EA Sports	Electronic Arts	8.4	1
NHL 2002	EA Sports	Electronic Arts	8.6	10
NHL 2003	EA Sports	Electronic Arts	8.8	21
NHL HITZ 2002	Midway	Virgin Play	8.6	10
NINJA ASSAULT	Namco	Sony C.E.	8.0	22
NO ONE LIVES FOREVER	Fox Interactive	Vivendi Universal	8.0	15
OFF-ROAD WIDE OPEN	Infogrames	Infogrames	8.0	12
ONI	Rockstar	Proein	7.6	2
ONIMUSHA WARLORDS	Capcom	Electronic Arts	9.0	6
ONIMUSHA 2	Capcom	Electronic Arts	9.3	21
OPERATION WINBACK	Koei	Virgin Play	8.9	5
ORPHEN SCION OF SORCERY	ESP	Proein	7.5	1
PARAPPA THE RAPPER 2	Sony C.E.	Sony C.E.	8.5	14
PARIS-DAKAR RALLY	Acclaim	Acclaim	8.1	9
PATO DONALD CUAC ATTACK	Disney Interactive	Ubi Soft	8.0	-
PENNY RACERS	Takara	Virgin Play	8.9	20
PETER PAN LA LEYENDA DE...	Disney Interactive	Sony C.E.	7.9	15
PIERRE NODOYUNA Y PATÁN	Infogrames	Infogrames	9.3	6
PIRATES THE LEGEND OF THE...	EA GAMES	Electronic Arts	8.0	16
POLAROID PETE	JVC-Irem	Virgin Play	7.8	14
POLICE 24/7	Konami	Konami	8.5	19
PORTAL RUNNER	3DO	Virgin Play	8.4	11
PRISONER OF WAR	Codemasters	Codemasters	8.9	18
PRO EVOLUTION SOCCER	Konami	Konami	9.3	10
PRO EVOLUTION SOCCER 2	Konami	Konami	9.3	22
PRO RACE DRIVER	Codemasters	Proein	9.3	20
PROJECT EDEN	Eidos	Proein	6.4	10
PROJECT ZERO	Tecmo	Virgin Play	8.8	20
QUAKE III REVOLUTION	EA GAMES	Electronic Arts	9.2	4
RALLY CHAMPIONSHIP	S.C.I.	Proein	8.6	18
RATCHET & CLANK	Insomniac	Sony C.E.	9.2	22
RAYMAN REVOLUTION	Ubi Soft	Ubi Soft	8.5	1
RC REVENGE PRO	Acclaim	Acclaim	7.5	1
READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	Midway	Virgin Play	9.0	1
RED CARD SOCCER	Midway	Virgin Play	8.4	18
RED FACTION	THQ	Proein	8.5	5
RED FACTION 2	THQ	Proein	9.1	23
RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X	Capcom	Electronic Arts	9.0	9
RESIDENT EVIL SURVIVOR 2	Capcom	Electronic Arts	6.5	16
REZ	Sega	Sony C.E.	8.2	12
RIDGE RACER V	Namco	Sony C.E.	9.0	-
RING OF RED	Konami	Konami	8.3	6
ROLAND GARROS 2002	Wanadoo	Wanadoo	9.0	18
RUGBY	EA Sports	Electronic Arts	8.2	7
RUMBLE RACING	EA Games	Electronic Arts	8.6	6
SALT LAKE 2002	Eidos	Proein	8.3	14
SHADOW HEARTS	Midway	Virgin Play	8.2	14
SHADOW OF MEMORIES	Konami	Konami	8.4	3
SHADOWMAN 2ECOND COMING	Acclaim	Acclaim	7.0	16
SHAUN PALMER'S PRO SNOWBOARDER	Activision	Proein	8.7	12
SHIFTERS	3DO	Virgin Play	8.5	19
SHOX	EA Sports Big	Electronic Arts	9.3	21
SILENT HILL 2	Konami	Konami	9.2	11
SILENT SCOPE	Konami	Konami	8.1	3
SILENT SCOPE 2	Konami	Konami	7.9	11
SILPHEED	Game Arts	Virgin Play	9.0	3
SKY ODYSSEY	Sony C.E.	Sony C.E.	9.2	5
SLAM TENNIS	Infogrames	Infogrames	8.3	19
SLED STORM	EA Sports Big	Electronic Arts	9.0	15
SMASH COURT TENNIS PRO TOURN.	Namco	Sony C.E.	9.2	17
SMUGGLER'S RUN	Rockstar	Proein	8.9	-
SMUGGLER'S RUN 2	Rockstar	Proein	8.6	12



SOLDIER OF FORTUNE GOLD	Codemasters	Proein	7.6	18
SOUL REAVER 2	Eidos	Proein	8.0	12
SPACE ACE	Digital Leisure	Proein	7.2	6
SPACE CHANNEL FIVE	Sega	Sony C.E.	8.3	14
SPACE RACE	Infogrames	Infogrames	8.9	11
SPIDER-MAN	Activision	Proein	9.0	18
SPLASHDOWN	Atari	Infogrames	9.0	11
SPY HUNTER	Midway	Virgin Play	9.0	9
SSX SNOWBOARD SUPERCROSS	EA Sports Big	Electronic Arts	9.1	1
SSX TRICKY	EA Sports Big	Electronic Arts	8.8	12
STAR TREK VOYAGER ELITE FORCE	Codemasters	Codemasters	7.1	21
STAR WARS JEDI STARFIGHTER	Lucas Arts	Electronic Arts	9.1	15
STAR WARS RACER REVENGE	Lucas Arts	Electronic Arts	8.6	15
STAR WARS STARFIGHTER	Lucas Arts	Electronic Arts	9.2	3
STATE OF EMERGENCY	Rockstar	Proein	8.5	15
STITCH EXPERIMENTO 626	Disney Interactive	Sony C.E.	7.8	18
STREET FIGHTER EX 3	Capcom	Electronic Arts	8.5	3
STUNTMAN	Atari	Infogrames	9.2	20
SUMMONER	THQ	Proein	7.7	1
SUMMONER 2	THQ	Proein	8.4	23
SUPER BOMBAD RACING	Lucas Arts	Electronic Arts	7.2	6
SUPER BUST A MOVE	Taito	Acclaim	8.2	1
SUPER TRUCKS	Jester Interactive	Ardistel	7.7	19
SURFING H3O	Rockstar	Proein	7.8	1
TAZ WANTED	Infogrames	Infogrames	8.0	21
TD OVERDRIVE	Atari	Infogrames	8.3	19
TEKKEN TAG TOURNAMENT	Namco	Sony C.E.	9.3	1
TEKKEN 4	Namco	Sony C.E.	9.5	21
TERMINATOR DAWN OF FATE	Atari	Infogrames	8.5	22
TETRIS WORLDS	THQ	Proein	6.8	20
THE BOUNCER	Squaresoft	Sony C.E.	9.2	5
THE FLINTSTONES VIVA ROCK VEGAS	Toka	Virgin Play	8.2	5
THE GETAWAY	Team Soho	Sony C.E.	9.2	23
THE MUMMY RETURNS	Universal	Vivendi Universal	7.2	12
THE SIMPSONS ROAD RAGE	Fox Interactive	Electronic Arts	9.0	12
THE THING	Universal	Vivendi Universal	9.1	21
THEME PARK WORLD	Bullfrog	Electronic Arts	7.7	1
THUNDERHAWK OPERATION PHOENIX	Core	Proein	8.4	10
TIGER WOODS PGA TOUR 2001	EA Sports	Electronic Arts	8.0	4
TIGER WOODS PGA TOUR 2002	EA Sports	Electronic Arts	8.3	15
TIGER WOODS PGA TOUR 2003	EA Sports	Electronic Arts	9.2	23
TIME SPLITTERS	Free Radical Design	Proein	7.0	-
TIMESPLITTERS 2	Free Radical Design	Proein	9.4	21
TONY HAWK'S PRO SKATER 3	Activision	Proein	9.5	12
TONY HAWK'S PRO SKATER 4	Activision	Proein	9.3	23
TOP GEAR DARE DEVIL	Kemco	Proein	8.0	1
TOP GUN COMBAT ZONES	Titus	Virgin Play	7.0	11
TOTAL IMMERSION RACING	Empire	Planeta	7.7	23
TRACK & FIELD	Konami	Konami	9.1	1
TUROK EVOLUTION	Acclaim	Acclaim	8.7	21
TWISTED METAL BLACK	Sony C.E.	Sony C.E.	8.2	9
TY EL TIGRE DE TASMANIA	EA Games	Electronic Arts	8.8	22
UNREAL TOURNAMENT	Infogrames	Infogrames	8.7	6
VAMPIRE NIGHT	Namco	Sony C.E.	7.9	16
VICTORIOUS BOXERS	Empire	Planeta	9.0	10
VIRTUA FIGHTER 4	Sega	Sony C.E.	9.5	16
VIRTUA TENNIS 2	Sega Sports	Acclaim	9.3	23
V-RALLY 3	Infogrames	Infogrames	9.3	18
WARRIORS OF MIGHT & MAGIC	3DO	Virgin Play	8.2	4
WDL THUNDERTANKS	3DO	Virgin Play	2.3	6
WDL WARJETZ	3DO	Virgin Play	4.0	7
WIPEOUT FUSION	Sony C.E.	Sony C.E.	9.2	13
WOODY WOODPECKER	Cryo	Cryo	7.8	13
WORLD RALLY CHAMPIONSHIP	Sony C.E.	Sony C.E.	9.3	11
W. R. C. II EXTREME	Sony C.E.	Sony C.E.	9.6	23
W.W.F. SMACKDOWN	THQ	Proein	8.3	14
XTREME GIII	Acclaim	Acclaim	8.4	8
X-SQUAD	EA Games	Electronic Arts	7.8	2
ZONE OF THE ENDERS	Konami	Konami	9.0	4
NOMBRE DEL JUEGO	Compañía	Distribuidor	Puntuación	Número...
NOMBRE DEL JUEGO	Compañía	Distribuidor	Puntuación	Número...
NOMBRE DEL JUEGO	Compañía	Distribuidor	Puntuación	Número...
NOMBRE DEL JUEGO	Compañía	Distribuidor	Puntuación	Número...
NOMBRE DEL JUEGO	Compañía	Distribuidor	Puntuación	Número...
NOMBRE DEL JUEGO	Compañía	Distribuidor	Puntuación	Número...
NOMBRE DEL JUEGO	Compañía	Distribuidor	Puntuación	Número...
NOMBRE DEL JUEGO	Compañía	Distribuidor	Puntuación	Número...
NOMBRE DEL JUEGO	Compañía	Distribuidor	Puntuación	Número...

PlayStation®2
Revista Oficial - España

...en el próximo número

5 DEMOS JUGABLES

01- The Getaway
DEMO JUGABLE

Ponte a los mandos del videojuego más realista

02- Battle Engine Aquila
DEMO JUGABLE

03- V-Rally 3
DEMO JUGABLE

04- MX Superfly
DEMO JUGABLE

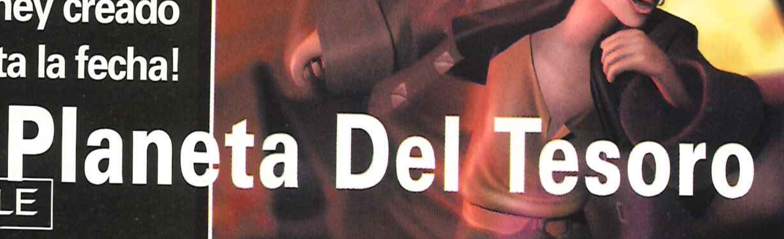
Las Últimas Novedades

- Moto GP 3
- Space Channel Five-Part 2
- Clock Tower 3
- Mortal Kombat Dead Alliance
- Legends Of Wrestling 2

Y mucho más...



¡Juega con el mejor juego de Disney creado hasta la fecha!



05- El Planeta Del Tesoro
DEMO JUGABLE

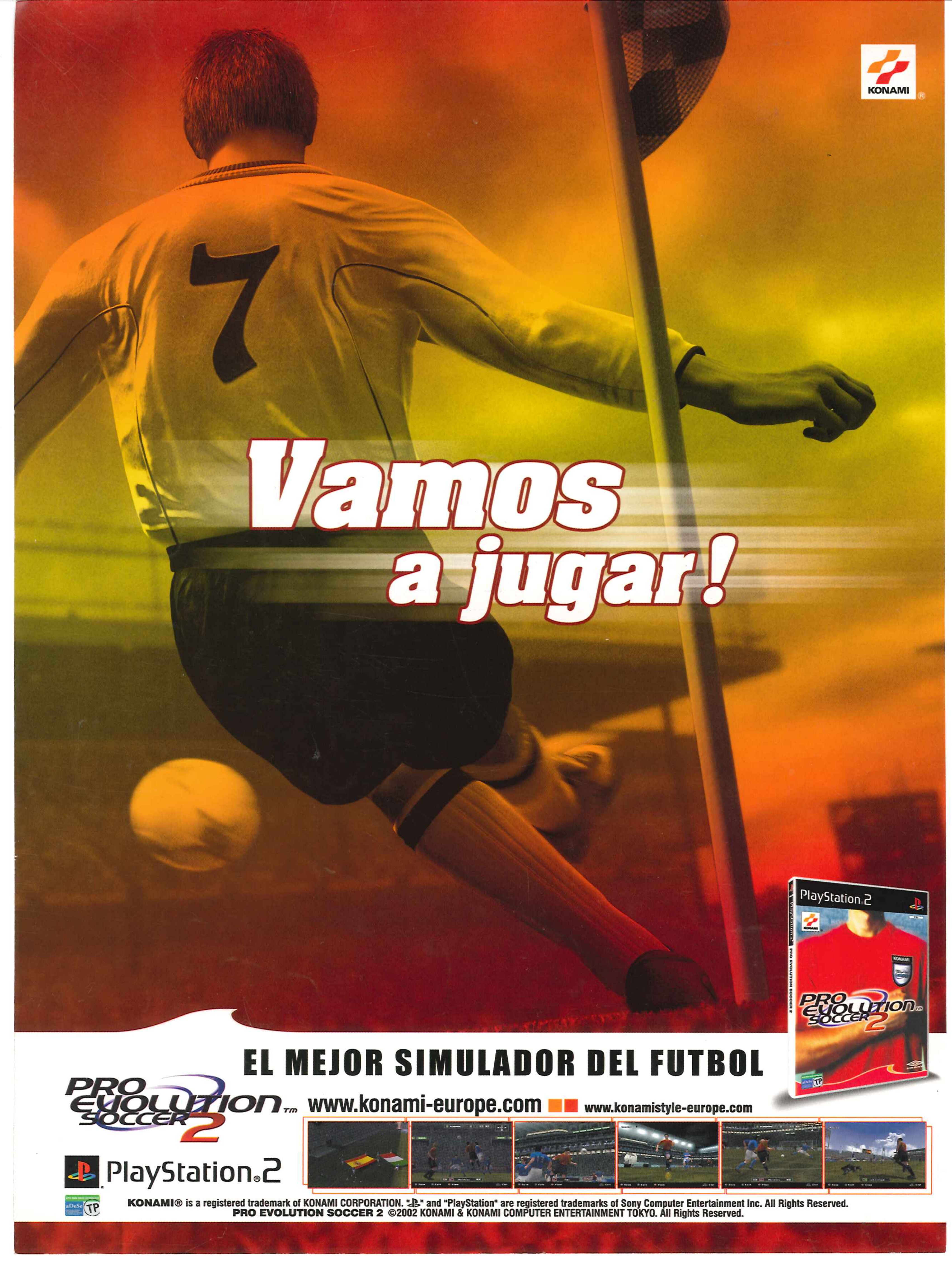
PlayStation®2
Revista Oficial - España
¡Harás lo que sea para conseguirla!

No te pierdas el fantástico DVD-ROM

* El contenido del DVD-ROM puede modificarse por causas ajenas a PlayStation 2 Revista Oficial España.


evolution
studios


EXTREME


KONAMI
Vamos
a jugar!
PlayStation 2
PRO EVOLUTION SOCCER 2
EL MEJOR SIMULADOR DEL FUTBOL
PRO EVOLUTION SOCCER 2
www.konami-europe.com
www.konamistyle-europe.com
PlayStation 2
aDeSe TP
KONAMI® is a registered trademark of KONAMI CORPORATION. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.
PRO EVOLUTION SOCCER 2 ©2002 KONAMI & KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO. All Rights Reserved.